PS · PS2 · DC · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VI. ÉVFOLYAM 6. SZÁM
2002 JÚNIUS

629,- FT

576 KONZOL



OMAHA BEACH BOYS

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

8 OLDAL E3 2002 BESZÁMOLÓ • DVD EST EXTRA

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



ÚJ ÜZLETÜNK NYÍLT!

AZ ÖRS VEZÉR TÉREN AZ

ÁRKÁD

ÜZLETKÖZPONTBAN

ALULJÁRÓ SZINT

TELEFON: 434-8076



AKCIÓFIGURÁK · NINTENDO 64 · PC CD ROM · NINTENDO GAMECUBE · COLOR GAME BOY · XBOX · PlayStation · GAME BOY ADVANCE · PlayStation 2



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576



Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér
3. emelet
Tel.: 345-80-76



Nagyker
Budapest 1042
Árpád út 112
Tel.: 369-26-86



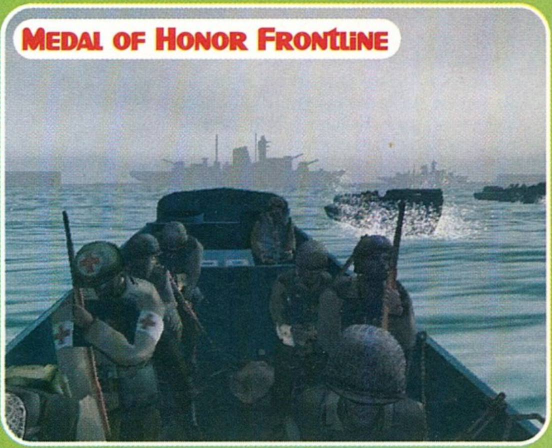
Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

WWW.576.HU

TARTALOM




Spiderman The Movie


Medal of Honor Frontline


SW: Obi-Wan

AKTuális 51

Ez a hónap szerkesztőségünkben vitán felül a 2002-es E3 jegyében telt el. Jómagam és Tamás végeztük a kellemetlen, megerőltető és fárasztó munkát a napfényes Los Angelesben (hihihihi), a többiek meg csőre töltve vártak ránk itthon, beizzított tördelőprogramokkal. A magazin gerincét tehát ez a 8 oldalas E3 összefoglaló adja.

Persze szeretnénk megtartani jubileumi számunkban megkezdett ötleteinket, ezért a sok-sok teszt mellett (amiket valljuk be, minden hasonszőrű újságban megtalál az ember) érdekes, olvasmányos cikkeket is nyomunk – most például Reiker Star Wars játéktörténetét tanulmányozhatjátok, melyhez hasonló részletességű áttekintést nehezen lehetne még egyet találni! Új rovatunk a Cool Túra, melyben mindenféle szem-száj-fül számára kedves érdekességekre hívjuk majd fel a figyelmeteket (filmek, zene CD-k, figurák, könyvek). Előző havi játékunk a végéhez közeledik, rövidesen sorsolunk, aztán a július-augusztusi összevont számunkban indulhattok az E3-as cuccokért, amiket nektek gyűjtöttünk össze!

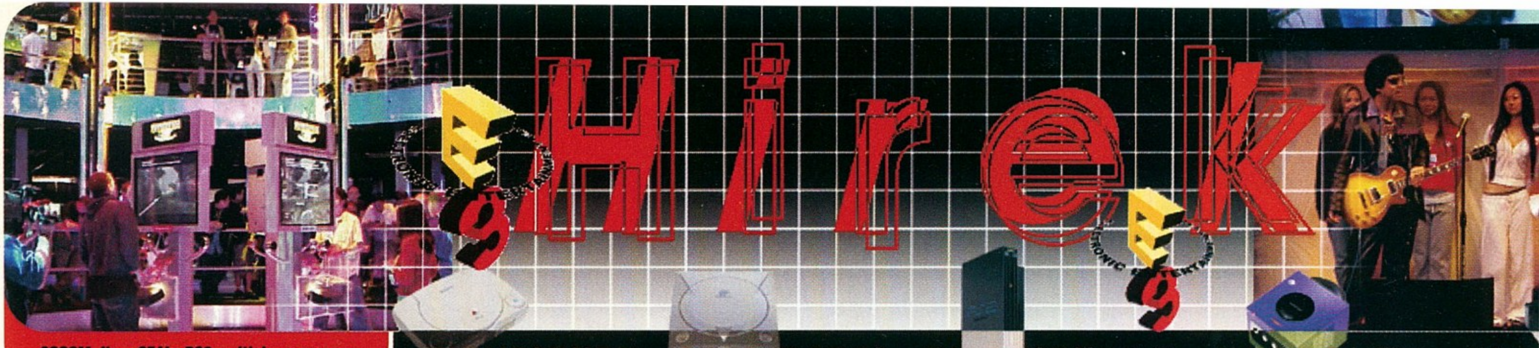
Martin (Dr. Zoidberg)

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: Medal of Honor Frontline



SOCOM: Navy SEALs PS2 multiplayer verseny

E3 2002

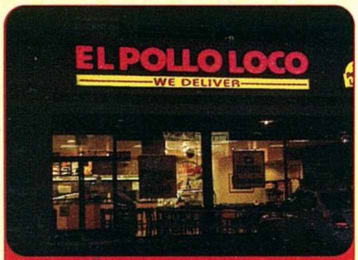
Tanulva a tavalyi párizsi kalandjainkból (amikor ránk rohadt a turista szalámi, annyit vártunk két átszállás között), az idén idejében kezdtük el szervezni E3-as túránkat. Tamás barátom égbe emelt kézzel adta ki az ukázt OTP Traveles partnereinknek: "Párizs kizárva!". Rövid keresgélés után egy Budapest-Frankfurt-Los Angeles útvonaltervet kaptunk, amit – ismerve a Lufthansa pontosságát és megbízhatóságát – azonnal el is fogadtunk. (Tamás ugyan fanyalgott kicsit, mert ő a Swissair éjszakai sonkás melegszendvicseihez és tálcára halmozott csokoládéihoz szokott.) A szállodafoglalás is jól alakult, Beverly Hillsben kaptunk egy ötcsillagos szállodát, olyannyira a májer kerület közepén, hogy még az utcát is Beverly Drive-nak hívták, közvetlen a Rodeo Drive mellett, el tudjátok képzelni, többször láttunk limuzint, mint a fogkefénket.

Egy apró szépséghibája volt mindössze a dolognak: korai Los Angeles-i érkezésünknek az volt az ára, hogy az indulás napján hajnali 5 órára kellett kint lenni Ferihegyen. Na bumm, több is veszett mohácsnál – gondoltam én naivan, mint Móricka. Négykor keltem, ügyesen vettem a rövid fürcsizés, hajigazítás és utolsó pillanatban még ez-az bepakolás akadályait; Tamás hajszál pontosan fél ötkor fékezett a házunk előtt, bedobtam a bőröndöt a kocsiba, nagy vidáman bevágódtam, erre egész úton hozzám sem szólt a srác – ekkor realizálódott bennem a dolog, hogy ő bizony egy fél órával előbb kelt (minimum), amit ugye az ellenségemnek sem kívánnék.

A repülőtéren elővettem legédesebb és legcsajozósabb ábrázatomat, és megpróbáltam rávenni a becsekkolást intéző nőcit, hogy a vészkijárathoz adja a helyünket – ott tudvalevőleg 20 centivel több hely van a lábnak. Feltettük magunkat a gépre (előtte kis közjáték, Tamás átmegy a fémdetektor kapun, az üvölt, Tamás vetkőzik, persze az öve jelzett be, röhögés, minden évben ez van), valóban vészkijáratos hely. A másfél óra Frankfurtig nyugodtan telik. Tom elhozta a Star Wars Episode 2 könyvet, ami annyira unalmas, hogy megígéri: a Los Angeles-i gépen olvas majd nekem 1-1 oldalt, így garantáltan végigszunyálom a 11 órát. Ő el is kezdi az olvasást: mire kihozzák a reggelit, már arcra borulva durmol a lehajtható asztalon.

Frankfurt reggel csendes. Másfél óra várakozás, semmi extra. DVD bolt megtekintése, elcsodálkozás az árakon – valóban jót tett ez az Euróra való átállás? Felszállás a nagygépre, meglepődés, ez a hely már nem a vészkijárathoz szól – ferihegyi kiscsaj kiátkozása, kemény 11 órának nézünk elébe. A Lufthansa stewardess csajbrigádja tipikus német felhozatal: finoman puffadt tenyészpulykák, közepesen pattanásosak, kivéve egy idősebb egyedet – de legalább kedvesek. Pár óra után Tamás – miután tizenkettedik alkalommal olvasta ki a Lufthansa Shop légi-ajándék ajánlófüzetét (Tesztelés indul: ötödik oldal legalja, sárga bőrönd ára? 38 Euró! Nyert...) – újra az Episode 2 könyvhöz nyúl, 15 perc múlva 15 kilométer mélyen alszik. Én hátramegyek a gép hátuljába és leülök a stewardess ülésre, bámulok ki az ablakon (hófehér minden, minimális hóvakság bejátszik). Egy kopasz fazon fél óra alatt pontosan 18-szor megy ki a klotyóra (számoltam), ezen elröhögök az út hátralevő részében.

Megérkeztünk Los Angelesbe! Verőfényes napsütés, meleg. Tökéletes időzítés, délután 2 óra. Kocsibérlés. Kisebb vita, Tamás kabriót akar, én kisbuszt, végül egy Dodge Grand Caravan-ban állapodunk meg. A szállodát mondhatni könnyen megtaláljuk (hála már-már misztikusan kifinomult városismeretemnek), hatalmas szoba a nyolcadikon, 2 kétszemélyes franciaágy, ablak a tengerkék medencére néz. Tamás valami Halálos Fegyver filmet idézett, ahol a palik kiugrottak az ablakon, pont bele a medencébe; mivel én nem vagyok egy Mel Gibson, dobtuk az ötletet... Délután a város Taco Bell és El Pollo Loco éttermeinek felfedezése



Ha Losziban jársz, feltétlenül ülj be egybe...

következik, azonnal rosszullétig kajálás, alvás. Másnap körbepöfögés Los Angeles főbb utcáin, álmélkodás: még mindig nem élnek rosszul ezek az amcsik. A Wilshire Boulevardon Ferrari szalon, már negyedszerre megyünk el előtte, minden alkalommal ránézek a Tamásra és csak annyit mondok "Uhh Ferrári!". Elalvás előtt TV nézés – egy elég



Erre alkudtunk a szalonban, de nem lett meg

nagyképernyős, talán 72-es masina egy szekrényben, de idiótán megoldva, ugyanis a kinyitott szekrényajtóktól az ágyból csak egy speciális pózból látható jól a műsor. Tamás bosszankodik, micsoda baromság ez egy ilyen ötcsillagos szállodában?! Egy szokatlan reklámon mindketten meglepődünk: "Lépj be a hadseregbe!" – toborzóműsor, ilyet még nem láttunk. Mi van, Amerika háborúra készül?

Reggel elindultunk a kiállításra. Hála a korai átállási problémáknak, szinte egyszerre pattant ki a szemünk hajnali háromkor, így nagyon időben érünk oda. A média belépősök egy órával előbb bemehetnek, kilenckor betódulunk. Gyorsan lefixáljuk, hogy mikor találkozunk délben, aztán mindenki megy a dolgára.

Az E3 most is – mint minden évben – 3 nagy (meg sok, kis folyosón levő szoba) teremből áll. Az egyikben (West Hall) Sony, Sega, Nintendo meg egy csomó "kisebb" cég (Enix, Koei, Working Designs, Kemco, Sammy, Bandai, Tecmo). Itt kezdek, a kötelező "anyag", CD-k és DVD-k hamar megvannak, van idő a fotózásra és a cuccgyűjtésre. Mérsékelt siker, talán ha 3 pólót kapok (mindet a "ferdeszemű" cégektől), meg egy negyed Xboxos szatyor (ez van mindenhova kitéve, kapkodják is az emberek, kora délutánra mindenki oldalán ott lóg, csurig megpakolva) apróságot. A Sega a szokásosnál nagyobb pavilonnal van kint, fele Sega Sports stuffok, a másik fele csupa izgalom: Panzer Dragon ORTA (kizárólag Xboxra), Shinobi PS2-re, meg hasonló nyalánkságok. A Sony kiállítástól nem vagyok elájulva: megint kint van a SOCOM: Navy Seals, 4 gép sorba kötve, lehet ízlelgetni a közeljövő internetes multiplayer élményét. Kevés a kifejezetten Sony fejlesztésű játék. Van ugyan The Getaway, de nekem túlságosan is a Driver jut róla az eszembe, meg a mászkálós Primal – mindkettő élvezhető volt fotelből is, 5.1-es hangrendszeren. Nintendóék a szokásos várat építették, minden egyes anyaguk kipróbálható GameCube-ra és Advance-ra, amiről az utóbbi időben hallhattunk. Özönlik is be a tömeg...

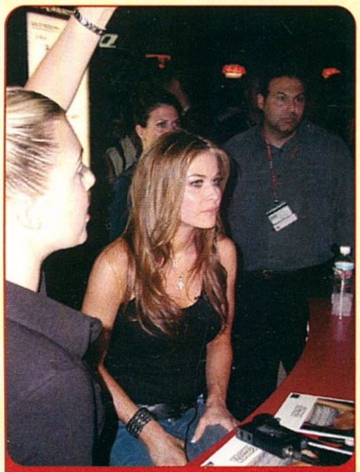
Öt-hat katona masíroz át a termen, teljes fegyverzetben. Meglepődtem, ez mi, valami új program, amiről nem tudok? Követem őket a terem hátsó sarkába, mit látok? "Hivatalos US Army Játék!" Kommandósok ereszkednek le egy emelvényről, zord arc, terepszín, miegymás. Sátor, páncélos jármű, toborzó duma – na, úgy most már értettem a reklámot a TV-ben! A hadsereg minden platformon nyomul, még játékot is csináltattak maguknak!

Dél körül találkozom Tamással. Én nem tudom,



Csak beállsz a hengerbe, és már tiéd is a póló

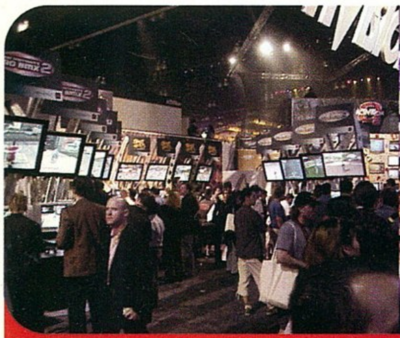
hogy csinálta, de 2 hatalmas, pólókkal és csecsebecsékkel dugig tömött Xbox táska van nála (ügyes!) – meg is egyezünk gyorsan, hogy ezt cipelje tovább, akinek 6 anyja van, irány le a kocsihoz. A parkolóban magyar szó, Leslie Piccolo üget be vidáman a rendezvényre, kölcsönös ölelkezés, összecsókolózás, kézrázás, ujjongás (a négyből persze csak 1 igaz). Média belépőnknek hála sorban nyílnak meg a zárt ajtók, anyag hegyek táskáinkban, programáttekintés: szívrohammal küszködve vesszük észre, hogy a THQ különtermében háromkor Carmen Electra, a Playboy-Baywatch üdvöske dedikálja mosolygós fotóját! Sírógörcsben rohanás a helyszínre, szívdobogás, várakozó emberek sehol. Állok bent a szobában, rosszat sejtek: mondom a Tamásnak, én kimegyek körülnézni. A THQ terem külső fala mellett 100 méteres, kordonnal elkerített sor! Le is vert a víz azon nyomban. Mustrálgatom a sor elejét: 5-ös vidám mexikói(?) brigád, két égimeszelő, egy kis pufi, három feka srác...álljunk csak meg! Odateszem magam a pufi mellé, mondom neki: "Esetleg ideállhatok?", de már mászom is át a kordon alatt. A csávó néz, mint pék kutyája a meleg kiflire, makog valamit, hogy a haverjai később jönnek – én meg beállok ELÉ. Tíz perc múlva jön a Tamás, látja, hogy hol állok, röhög, mint az állat, beáll ő is. Nem rossz, rövidesen megjön Carmen is, villognak a vakuk, megy a sor, mire odakerülök, még a lábszáramon is folyik a víz az izgalomtól. A csaj egy asztalnál ül; ISZONYÚ GYÖNYÖRŰ, mondhatni



Carmen izgatottan várja az 576-os autogram-kérőket

10x szebb, mint a fotókon! Alacsony, bögyös, szép kis ruci rajta, úgy tol arrébb a Tamás, mert földbe gyökerezik a lábam. Kérdezem a Tomit, neki hogy tetszett, erre zavartan azt mondja, hogy rá se mert nézni, olyan jó csaj volt. További nézelődés, majd vissza a szállodába, medence kipróbálása céljából... Ferrari szalon előtt a szokásos kitörés, Tamás röhög, mint az állat...

E3 második nap. South Hall nevű nagyterem megtekintése. Itt vannak a "vegyes" fejlesztőcégek: JoWood, Midway, Konami, Electronic Arts, Vivendi, Eidos, Capcom, Activision, Namco, Infogrames, Ubi Soft, Take 2, Rage, DreamCatcher, Pantagram, Disney,



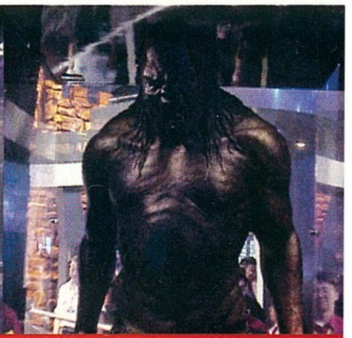
ACTIVISION sportjáték aréna, háttérben a félcső



1 óra sorállás a Nintendonál, aztán sorsol a szerencsekerék



Eredeti Gyűrűk Ura filmrelikviák



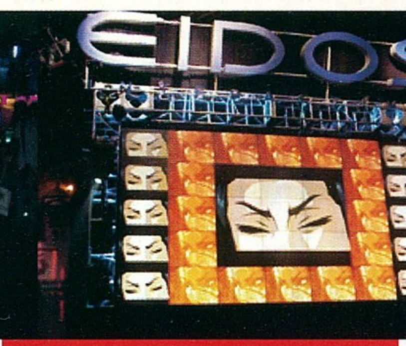
Mérges az Ork harcos – nem bírja a vitrin



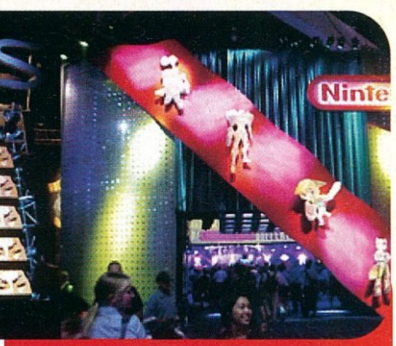
Szellős a PlayStation stand



PRIMAL 5.1 hangrendszeren, nagyképernyőn



EIDOS mega-kivetítőjén a Fear Effect lányok

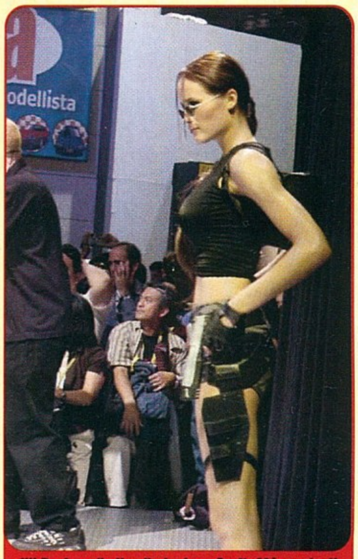


Az elszeparált Nintendo-szentély bejárata

Crave, Acclaim, Microsoft, TDK, Wanadoo. Bömbölő zene mindenütt, a cégek egymást próbálják lenyomni. A bejárattal szemben EA stand, a kivetítőn Gyűrűk Ura Two Towers előzetes, plusz eredeti mozis ereklyék, plusz a játék, ami annyira forró, hogy 1 órát leragadok előtte.

Amikor az Activision hatalmas félcsövében elkezdődik Tony Hawk élő bemutatója (őrjöngő tömeg éljenzi a srácot), a szomszédos Eidos tízezer wattal kínálja meg hatalmas kivetítőjén az új Fear Effect Inferno játék bemutatóját (Linkin Park zenei aláfestéssel). Szegény ektivizsönös szípiker csávó alig tudja túlkiabálni, de szerintem Tony fiút is idegesíti az ellenkampány. Azért ugrik pár vadat. Ahogy abbahagyja, elhallgat az Eidos stand is. Ehe, ehe, ehe.

Később az Eidos színpad köré gyűlik nagy tömeg, megjelenik az új Lara Croft lány. Előrántom a digi-



Jill De Jong (holland) aka Lara Croft. Még szabad!

tális fényképezőt – lemerült az elem, a tartalék a szállodában. Idegbaj. Nézem vagy 1 percig a bigét, mire arra ébredek, hogy a Tamás hideg vizes borogatással ápolja a tarkóm – a csaj hihetetlenül ütős, profin pózol össze-vissza, a kölykök őrjöngenek, repkednek be a Tomb Raider pólók, iszonyú bunyó megy értük. A mai napig nem tudom, hogy szereztünk 6 ilyen pólót; talán érdemes volt megkörnyékezni azt a helyes kis bögyöst, aki a show után 10 perccel, a tömeg teljes szétoszlása után a színpad mögött álldogált egy köteg t-shirttel a kezében :) ?

Nézzük a műsort, ma ki dedikál? Mr. T, a néhai A-Team sorozatból, odamegyünk, túl sokan lihegnek, most nincs kedvünk bepofátlankodni a sorba. Inkább lemegyünk a harmadik terembe, ahol a nemzetközi kis cégek és a nagykereskedők székelnek. Itt az egyik legeldugottabb standon gond nélkül kapunk aláírt fotót Miss Playboy 2002 Márciustól, Tina

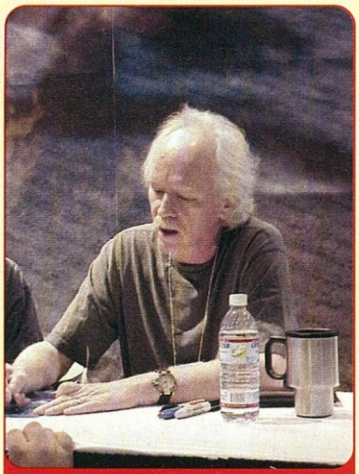


Tina Jordan, egyenesen az amerikai Playboy-ból

Jordantől. Karolgatás, közös kép, minden játszik, a csaj tök kedves, Tamás nősülni akar, én is.

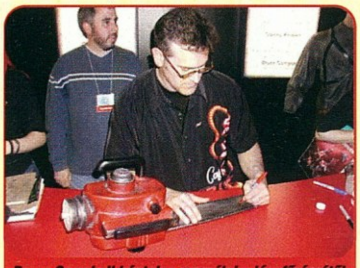
Vissza a South Hallba, az Activision standhoz. Mat Hoffman, Shaun Murray, Shaun Palmer és Kelly Slater dedikálnak – a nagy tolongás közepette "valahogy" a sor közepén találjuk magunkat, jattolás mindenkivel, már meg is vannak az aláírt képek.

Ahogy kifordulunk Hoffmanéktól, látja a Tomi, hogy a Vivendi stand környékén az emberek furcsa fehér hengerekkel járkálnak. Kérünk egyet, van benne egy The Thing poszter. Ez mi a fene? Megkérdez a Tomi egy vivendis csajt, az meg mondja, hogy egy óra múlva John Carpenter fogja dedikálni ezt a képet! A Tamás erre hisztérikus rohamot kapott, mondván, hogy neki Carpenter a kedvenc rendezője, és ő bizony ha kell, embert is öl egy aláírásért! A sorban meg már akkor vagy 150 ember állt! Mondom neki egyet se aggódj, eddig is megoldottuk... Kicsit kolbászoltunk, majd a kezdésre visszamentünk. Pont MÁSODIKNAK állt egy szemüveges, copfosan-kopaszodó, ártalmatlannak tűnő fazon. Odamegyek, mondom neki beállnék elé. Erre elkezd hisztizni, hogy az a mögötte levőknek az nem fog tetszeni. Mondom neki, csigavér bajnok, ne is törődj vele, nem akarunk mi beszélgetni a mesterrel, csak dedikáltatni. Kezdődött is a buli, másodikként meg is kaptuk az aláírást, kis duma az öreggel, látja a tetoválásaimat, megdicséri, hehehe-hahaha, ez is megvolt. Menjünk most már haza, egyezünk meg...



Carpenter mester Martin mesternek dedikál

Harmadik nap, itt az idő a játékra. Áááái, nem is, mert először irány a jól bevált THQ-s terem, ahol Bruce Campbell, az idei Evil Dead játék sztárja de-



Bruce Campbell képtelen megválni a láncfűrészétől

dikál – Tamást már régi ismerősként üdvözli: "Ah, a tavalyi rajongóm Magyarországról!". Ezután mindenki megy kipróbálni, ami neki tetszik. Én rámegyek az Infogrames standnál a Terminator stuffra, nyomom, mint az állat, kb. 10 perc után önkéntelenül is elkezdek fennhangon káromkodni. Odajön egy pufi baseball-sapkás csávó, mondja ő az egyik fejlesztő, hogy tetszik a game? Mondom baró, csak majd cseréljétek le a kameramozgató rutint, mert ez így hót sz*r. Erre mondja ez már a végleges verzió! Röhögök, megyek a színpadhoz, valami készül. Lépek a tömeg mögé, mire látom, hogy repül felém valami – kosarasokat megszégyenítő elrugaszkodás reflexből, egy kis kínai fejéről dobbantás, elkapás... De ne szaladjunk ennyire előre...

Ez az Atari-Infogrames hepening egyébként elég érdekes volt. Három napig szanaszét szívatták a népet! Építettek egy nagy, magas emelvényt, és felbéreltek egy csomó bombázót, akik kétóránként felmentek, és hangos zene kíséretében pólókat dobtak a tömegbe. Na, hamar rájöttek a csajok, hogy ezekért az amúgy elég király fekete-fehér Stuntman és tűzpiros Atari pólókért nagyon odavannak az emberek, tehát elkezdték kajáztatni a nagyérdeműt. Nem dobták be őket, hanem fel kellett menni a színpadra és hihetetlenül megalázó dolgokat csinálni. Akinek csak táncolni kellett, az megúszta; de volt, aki lement kutyába és ott, a tömeg előtt nyüszített a cuccért – ilyen, és ehhez hasonló baromságokat képzeljetek el. Én a Stuntmanost elég könnyen kaptam az első nap: még mielőtt felment volna, odamentem a legnagyobb mellű csajhoz és mondtam neki, hogy nem vagyok az a pitizős típus, tegye már meg, hogy hozzám vág egyet. Fain volt a nő: megkezdődött a tánc, ő meg ledobta a képembe a pólót.

De a piros felső csak nem akart összejönni. Három nap összesen 15x próbáltam szerezni, sikertelenül. Utolsó nap, a Terminátor próbálgatása közben, amikor a tömeg mögé mentem, akkor ami felém repült és véletlenül elkaptam – na az volt az áhított Atari póló. Így lett teljes az E3 gyűjtemény. (Összesen 38 darab póló és 3 nagy szatyor aprólék – mindet ki fogjuk sorsolni.)

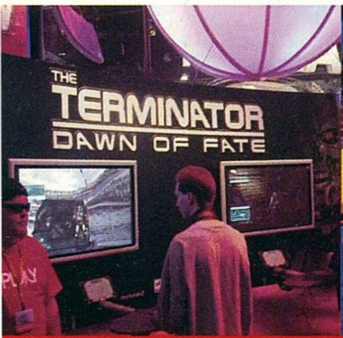
A maradék 3 napban meglátogattuk Las Vegast, bedobáltunk egy csomó pénzt a félkarú rablókba, mindent elvesztettünk, aztán végül egy kamikaze rulett-tét visszahozott mindent. Gyerekek, azok a szállodák! Az zölden világító MGM Grand, a New York-New York felhőkarcolói, és az Excalibur vártornyai, mindezek egyazon kereszteződés három sarkán! Egyszer minimum látnotok kell!

Az utolsó nap a szobában téblábolva szemügyre vettem a TV-szekrényt, hosszas kombinálás után rá is jöttem, hogy az ajtajai betolhatók, így az ágyról is tökéletesen látható a kép... Tamás fetrengve röhög...

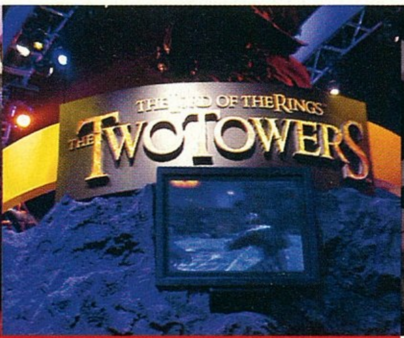
Visszautunk majdnem eseménytelen volt. A Los Angeles-Frankfurt gépen sikerült összeismerkednem a legnagyobb svéd online magazin főszerkesztőjével, Stefan Petersonnal, aki erős piálással indított, mondván, ő csak így bírja ki a 11 órás utat. Hamar utolértem a srácot, megmutattam neki mi ezt hogy csináljuk, alakult a svéd-magyar barátság, úgy az ötödik órában már hangosan röhögve kajoltattuk a stewardesseket, 5 percenként rendeltünk gin-tonicokat – tiszta ideg volt az összes csaj. Előkerült egy laptop, E3 videókat nézegettünk (mindet elküldi az 576-nak, ígérte), egy idő után úgy intettek csendre minket, mondván: "Itt emberek szeretnének aludni!". Épp jókor jött a fenyítés: a svéd csávó beleöntött egy pohár gint a billentyűzetbe, egyet meg rá az ülésünkre, így a hátralevő kb. 6 órát ebben (egyébként édesdeden) alukálva töltöttük el. Ébredés, leszállás, hidegzuhany: Frankfurtban 6 órát kell várnunk. Én ha jól emlékszem iszonyú hányingerrel megspékelt másnapossággal küzdöttem, az egyébként higgadt Tomi meg ki volt borulva a várakozástól...de aztán csak hazaértünk. Pesten este 8, zuhogó eső, baromi jó volt...

Nagyjából ennyi lett volna. A továbbiakban a játékokról olvashattok, cégekre bontva – hasonlóan, mint tavaly. Ebben a hónapban igyekszünk szinte az összes stuffot bemutatni egy-egy képpel, a jövő hónapban pedig a legfontosabb, legérdekesebb progikkal foglalkozunk majd kissé bővebben, kiemelve ezt-azt.

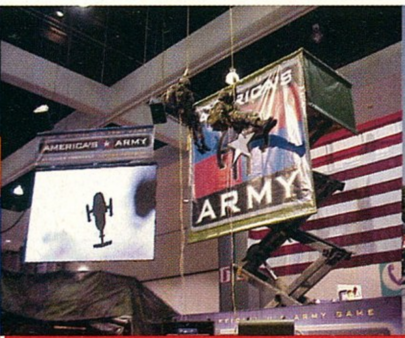
Martin



"Próbálj ki és káromkodj!" – megtörtént...



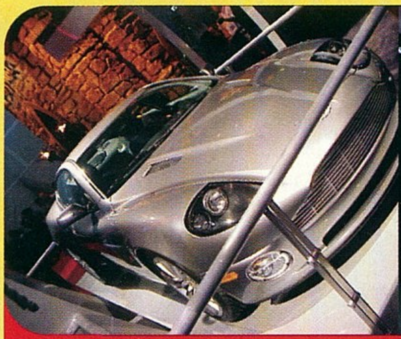
Megláttam a feliratot és tudtam: jó helyen járok!



Ha nem tűnt volna volna fel, Amerikában vagyunk



A főbejáratot is a hadsereg őrizte



Rá volt írva a nevem: Aston Martin!



Nintendo csecsebecsék (nem adták őket)



Elég zajos sikert arat az új Contra játék



Az idén is kiállították a Disney-Square RPG

MARTIN KEDVENCEI...



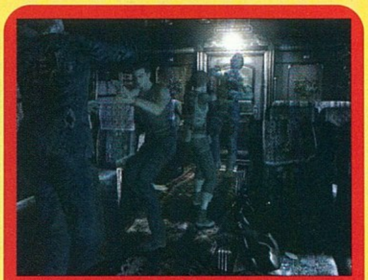
TUROK EVOLUTION Xbox Acclaim (GC, PS2)

Mondhatni "öléggé" véres, kalandelemekkel átszőtt FPS az Acclaim berkeiből, direkt az újgenerációs konzolokra fejlesztett motorral – ez látszik is a bombasztikus grafikán. Főhősünk 1886-ból kerül át egy másik dimenzióba, a dinoszauruszok világába. 2002 szeptember.



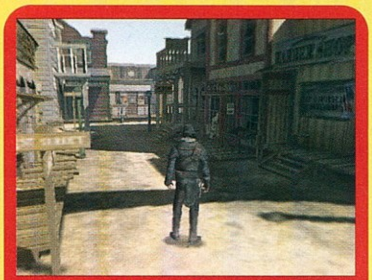
TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN PS2 Activision

A játékment maradt a jól bevált régi, a fegyverek megújultak + van egy csomó új "lopakodós" támadás is. 25 küldetés, változó időjárási viszonyok, felturbózott animáció. 3 választható karakter, végre multiplayer opció. 2002 tél.



RESIDENT EVIL ZERO GC Capcom

Shinji Mikami, a Capcom nagykutyája a jelenleg konzolon elképzelhető legjobb grafikát ígéri kizárólag GC-re készülő játékában. A sztori a Resident Evil előzménye. 2 karakter: Rebecca + Billy, átváltási lehetőség, összehangolt munka – mindkettőjüknek élve kell maradni! 2002 ősz.



RED DEAD REVOLVER PS2 Capcom

Az első igazi western játék PS2-re! 3. személyes külső nézet, klasszikus helyszínekkel: települések, bányák, szellemvárosok, erődítmények. Pisztolypárbajok, üldözés lóháton, ökölharc. Pisztolyok, vadászpuska, ostor és dinamit. Multiplayer opció. 2003.



AGRESSIVE INLINE PS2 Acclaim (GC, Xb)



VEXX Xb Acclaim (GC, PS2)



BLADE 2 Xb Activision (PS2)



MINRITY REPORT GBA Activision (GC, PS2, Xb)



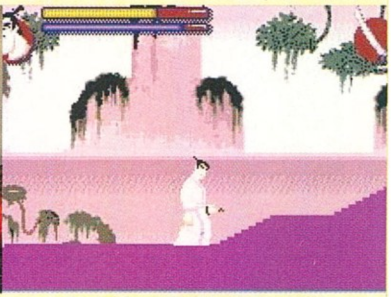
RALLY FUSION: ROFC PS2 Activision (GC, Xb)



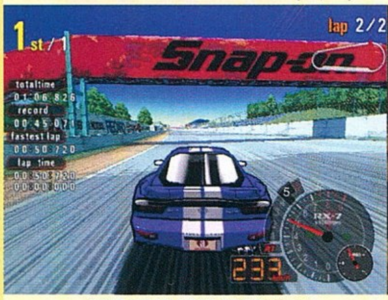
TRUE CRIME: STREET OF L.A. Xb Activision (GC, PS2)



REIGN OF FIRE PS2 BAM! (GBA, GC, Xb)



SJ: THE AMULET OF TIME GBA BAM!



AUTO MODELLISTA PS2 Capcom



BREATH OF FIRE V0 PS2 Capcom



DEVIL MAY CRY 2 PS2 Capcom



STEEL BATTALION Xb Capcom



SUPER GHOULS 'N GHOSTS GBA Capcom



COLIN MCRAE RALLY 3 Xb Codemasters (GC, PS2)



TOCA RACER DRIVER PS2 Codemasters (Xb)



THE LOST PS2 Crave (Xb)



Új Konami csemegék, kizárólag kivetítőről!



Loose Cannon – sajnos még csak PC-re...



Nyomul a tömeg Mortálozni...



Eredeti Minority kocsi a filmből!

MARTIN KEDVENCEI...



PRISONER OF WAR Xbox
Codemasters (PS2)

A felejthetetlen The Great Escape című C64-es/Spectrumos program feldolgozása. Feladatod, hogy megszökj egy német hadifogoly táborból! Fedezd fel a tábort, készíts tervet, szerezz segítőtársakat és segédeszközöket. 2002 nyár.



PANZER DRAGOON ORTA
Xbox Sega

A SEGA legendás Saturnos játékának várva-várt folytatása. Repkedés sárkányunk hátán egy szürrealista (manga) világban, hatalmas gépezetek, cikázó rakéták, légi-erődök, ellenséges kreatúrák között. Eső, szél, hóesés, epikus csaták. 2002.



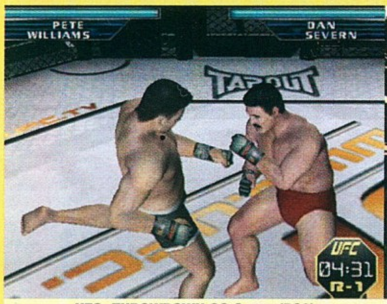
MYSTIC HEROES GC
Koei

Először GC-re, majd PS2-re megjelenő stuff, a Dynasty Warriors mintájára. Külső nézetes, "taktikai/akció" stílus, kölyökképű anime karakterek, hatalmas csatamezők. 1-4 játékos (együtt vagy egymás ellen), komoly tömegverekedések, varázstámadások. 2002 vége.



THE TWO TOWERS PS2
EA (GBA)

Elképesztően addiktív akció/kalandjáték, melyben Aragorn, Legolas vagy Gimli szerepét vállalhatod. Külső "Fighting Force" kameranézet, csata a Helm-szurdokban, akárcsak a könyvben: zuhogó eső, orkok százai, mindenki kaszabol mindenkit. Király! 2002 november.



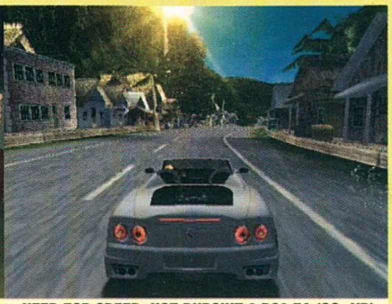
UFC: THROWDOWN GC Crave (PS2)



HARRY POTTER ATCOS PS2 EA (GBA, GC, PS, Xb)



JAMES BOND 007: NIGHT FIRE Xb EA (GC, PS2)



NEED FOR SPEED: HOT PURSIUT 2 PS2 EA (GC, XB)



TY THE TASMANIAN TIGER GC EA (PS2)



DEUS EX2: SILENT ASSASSIN Xb Eidos (PS2)



TR: THE ANGEL OF DARKNESS PS2 Eidos



DRIVER 2 ADVANCE GBA Infogrames



D&D HEROES PS2 Infogrames (GC, Xb)



MIB2: ALIEN ESCAPE PS2 Infogrames



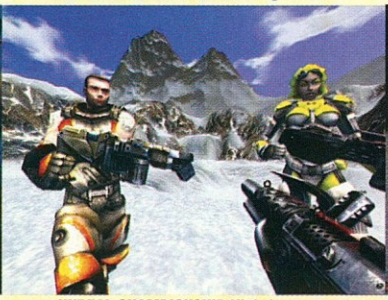
STUNTMAN PS2 Infogrames



SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS PS2 Infogrames



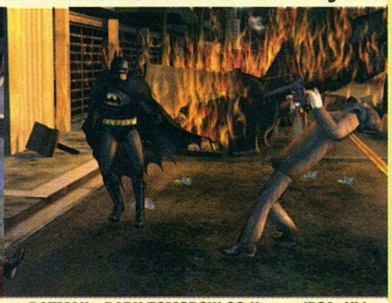
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL Xb Infogrames (GBC)



UNREAL CHAMPIONSHIP Xb Infogrames



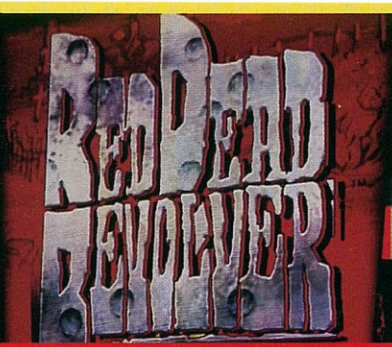
HUNTER: THE RECKONING Xb Interplay



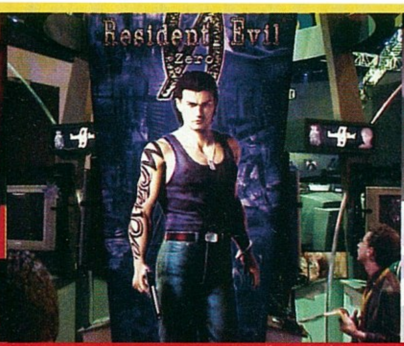
BATMAN - DARK TOMOROW GC Kemco (PS2, Xb)



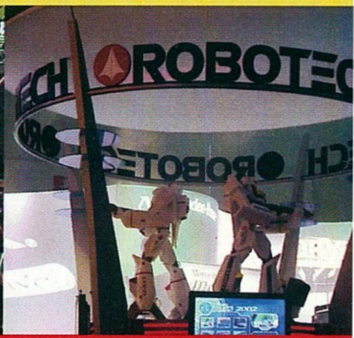
Meglehetősen szolid Namco stand



Erre a játékra figyeljetek majd oda!



A Residnet Zero egyik főszereplője (+ 1 rajongó)



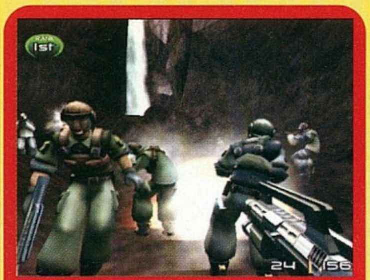
Robotech – Cel-shaded játék a jobbak köz

MARTIN KEDVENCEI...



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN PS2 Eidos (Xbox)

Teljesen új lehetőségek az elődhöz képest: külső és belső nézet, küldetésről-küldetésre továbbvihető fegyverek (30 féle) és tárgyak (kábító nyilak, gázok, sokkoló). 20 küldetés valós idejű fényeffektek, a zenét a Budapesti filharmonikusok adják elő! 2002 szeptember.



TIME SPLITTERS PS2 Eidos (Xbox, GC)

Single és multiplayer módok, feladatos küldetések, átvezető animációk. 9 epizód és helyszín, köztük Neo Tokyo és a Vadnyugat. 80 választható karakter, 8 gép összekötésének lehetősége, gyorsabb játékmenet, furfangosabb mesterséges intelligencia. 2002 szeptember.



GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELEE GC Infogrames

Kizárólag GC-n! Kedvenc városromboló sárkányom, Tokió réme, Godzilla egy Tekken-szerű bunyós játékban aprítja ősi ellenségeit (14, mindannyian eredeti Toho lények!): King Ghidorah, Mothra. Ahogy borulnak a dögök, pusztul a város is! 2002 november.



TERMINATOR: DAWN OF FATE Xbox Infogrames (PS2)

A játék nagy vonalakban az első film előzményének tekinthető. Külső és belső nézet, 3 választható karakter, ellenséges T800-as modellek + Skynet teljes arzenálja. Nyílt terepek és zegzugos bunkerek, 20 féle hi-tech fegyver. 2002 ősz.



BOULDER DASH EX GBA Kemco



CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE GBA Konami



CONTRA ADVANCE GBA Konami



CONTRA: SHATTERED SOLDIER PS2 Konami (GBA)



CY GIRLS PS2 Konami



SUIKODEN III PS2 Konami



CALIDOR: DEFENDERS OF THE OD PS2 Lego (GBA, GC)



GLADIUS Xb LucasArts (PS2, GC)



IJ AND THE EMPEROR'S TOMB PS2 LucasArts (Xb)



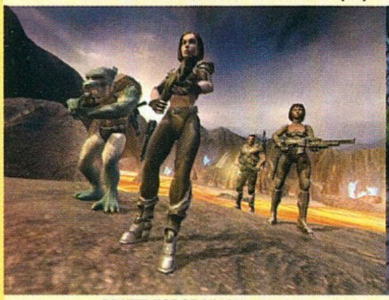
SW BOUNTY HUNTER PS2 LucasArts (GC)



SWJK2: JEDI OUTCAST Xb LucasArts (GC)



BLOODRAYNE Xb Majesco (PS2, GC)



BRUTE FORCE Xb Microsoft



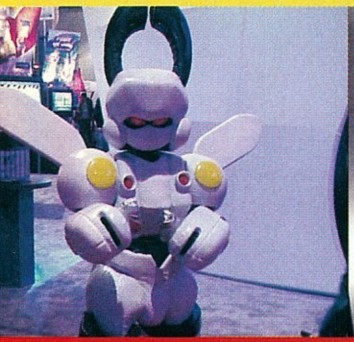
KUNG FU CHAOS Xb Microsoft



TAO FENG: FIST OF THE LOTUS Xb Microsoft



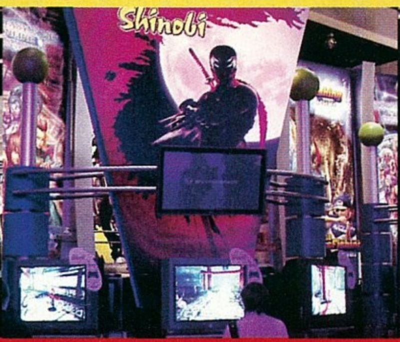
FIREBLADE PS2 Midway (GC)



...retnék farsangkor egy ilyen cuccban nyomulni!



A misztikus SEGA fal: mind király játék!



Egyenesen a MegaDrive-ról – Shinobi ninjaképző!



Strident – a Phantagram Xbox-os csúcsjátéka

MARTIN KEDVENCEI...



RUN LIKE HELL PS2
Interplay

Nagyon finom kis sci-fi kaland, külső nézetből, Gigeres alienekkel megspékelve. Lance Henriksen szinkronhangja, lezúzott bázis, tüzek, koromsötét folyosók, ijesztő helyzetek, dinamikus kameraállások = horror a köbön. 2002 szeptember.



SILENT HILL 3 PS2
Konami

Sötétebb és mélyebb titkok, mint eddig bármikor (lehet a korábbiakat tovább fokozni?). Új szereplők, új fegyverek, minden eddiginél groteszkebb ellenfelek. Nyakatekert sztori, maximumra tuningolt horrorhatások. 2003.



MGS 2 SUBSTANCE PS2
Konami (Xbox)

Bónusz játékmódok, VR küldetések százai, meglepő helyzetek, titkok tucatjai. Gördeszkázás, új ruhák, új kalandok Solid Snake és Raiden főszereplésével. Régi és új szereplők! Sajnos a titkok kiderítésére 2003-ig várni kell...



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE PS2
Midway (GBA, GC, Xbox)

A sorozat végre "újgenerációs" köntöst kapott, a'lá Tekken. Nagyméretű figurák, nagyon brutális karakterek, új és régi szereplők (Sonya, Rayden, Scorpion). Speciális, egyedenként változó küzdőtechnikák, fegyverek és eszközök, látványos kivégzések. 2002 vége.



ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM GC Nintendo



METEROID PRIME GC Nintendo



THE LEGEND OF ZELDA GC Nintendo



WARIO WORLD GC Nintendo



YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADVANCE 3 GC Nintendo



BLACK HAWK DOWN Xb Novalogic (PS2)



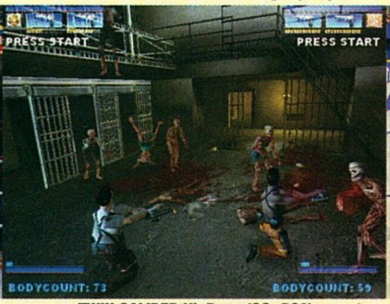
DUALITY Xb Phantagram



R-TYPE III: THE THIRD LIGHTING GBA Phantagram



ROCKY Xb Rage (GBA, GC, PS2)



TWIN CALIBER Xb Rage (GC, PS2)



BEACH SPIKERS GC Sega



CRAZY TAXI 3 HIGH ROLLER Xb Sega



SHINOBI PS2 Sega



THE HOUSE OF THE DEAD 3 Xb Sega



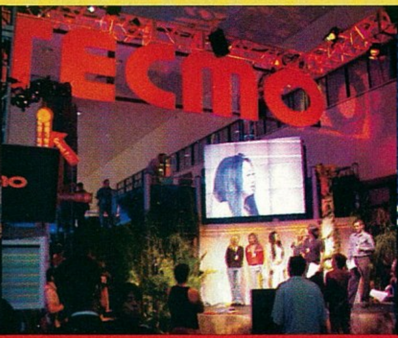
THE LAST NINJA Xb Simon & schuster



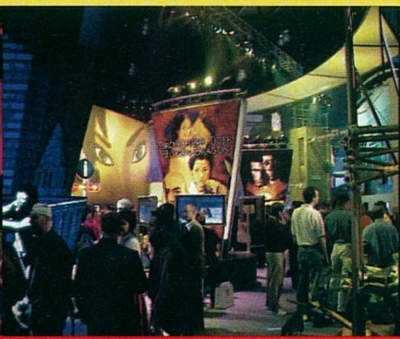
FORMULA ONE ARCADE PS Sony



Szép nagy a Take 2 stand, de hol vannak a progik?



TECMO show, nyereményekkel és csajokkal



A film baba volt, a játék sem kutya!



Erőszakosan nyomul a Turok Xbox-on is

MARTIN KEDVENCEI...



STARFOX ADVENTURES GC Nintendo

Nagyon bitang külső 3D-s nézetet használó kalandjáték logikai fejtörőkkel és bunyókkal. Űrhajós pályák, felfedezésre váró bolygók, idegen lények, akikkel kommunikálni kell a történet továbbviteléhez. Gyönyörű RARE fejlesztésű grafika. 2002 november.



SUPER MARIO SUNSHINE GC Nintendo

Mario és Peach királykisasszony legújabb kalandja egy paradicsomi szigetre repíti a játékost. Természetesen hősünknek megint meg kell megmentenie a világot! Az N64-es Mario programból ismert játékmenet, gyönyörű, színes grafika, Yoshi, Toad és a többiek. 2002 október.



KINGDOM UNDER FIRE: CRUSADERS Xbox Phantagram

Kifejezetten Xbox-ra fejlesztett, lélegzetelállító grafikájú valós idejű stratégiai játék. Fantasy világ orkokkal és trollokkal, hihetetlen "tömegjelenetes" csatákkal (450 egység a képernyőn egyszerre!), melyeket a Gyűrűk Ura és a Gladiátor filmek elején láthattatok. 2003 eleje.

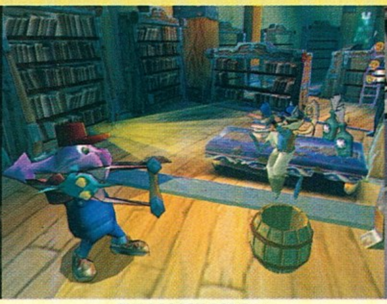


SOCOM: US NAVY SEALS PS2 Sony

A PS2 első single/internetes multiplayer játéka. Egeret nem támogat, modem, headset (mikrofon) és előfizetés viszont nem árt hozzá. 12 küldetés, 4 helyszín (Alaszka, Kongó, Tájföld, Türkmenisztán). Változatos küldetések. 2002-2003????



PRIMAL PS2 Sony



SLY RACOON PS2 Sony



THE GETAWAY PS2 Sony



WILD ARMS 3 PS2 Sony



WRC ARCADE PS Sony



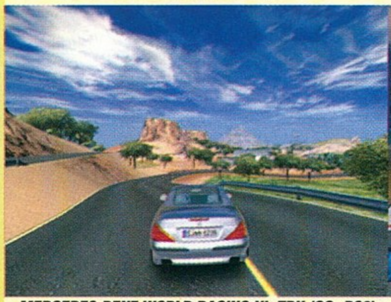
XENOSAGA PS2 Sony



DUKE NUKEM ADVANCE GBA Take 2



AQUAMAN Xb TDK



MERCEDES-BENZ WORLD RACING Xb TDK (GC, PS2)



ROBOTECH: BATTLECRY PS2 TDK (GC, Xb)



RYGAR PS2 Tecmo



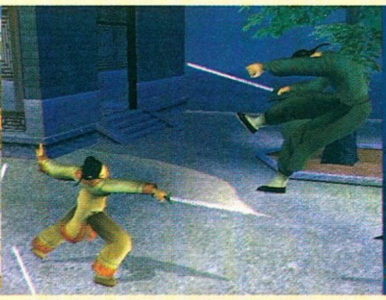
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BROOMSTICK PS2 THQ (Xb)



RED FACTION II PS2 THQ



COLIN MCRAE RALLY 2 GBA Ubi Soft



CROUCHING TIGER, HD PS2 Ubi Soft (GBA, GC)



DRAGON'S LAIR 3D Xb Ubi Soft



Disney Tron 2.0 lázban égett (sajna csak PC)



Nehéz lett volna nem észrevenni ezt a játékot...



Zsinór nélküli GC kontroller – végre rájött valaki!



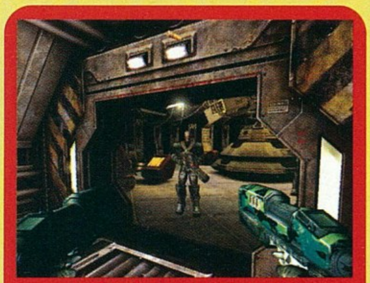
2 új X-Men játék is készül az Activisionnél

Martin kedvencei...



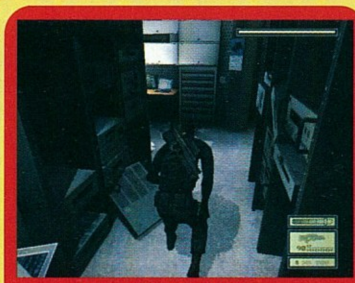
THE THING Xbox
Vivendi (PS2)

John Carpenter zseniális horrorfilmje alapján készülő akció/kalandjáték. Külső "tombréderes" nézet. Alaszkai kutatóbázis, hóviharok, üvöltő szél. Speciális "félelem-mérő" mutató, meggyőzendő vagy fertőzöttség esetén likvidálandó társak, nyálkás szörnyek. 2002 ősz.



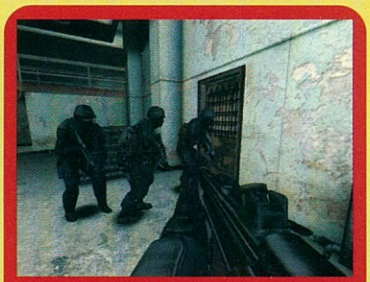
FALCONE: INTO THE MAELSTROM Xbox Virgin (PS2)

Saját szemszöges FPS és űrhajós-csata keverék. Űrkalóz vagy, hajókat kell elfognod, aztán behatolva mehet a hirig! Felbérelhető segítőtársak, 20 single küldetés + multiplayer opció. Veszettül vad Jim Murray tervezte (Judge Dredd) képregényes grafika. 2002 karácsony.



SPLINTER CELL Xbox
Ubi Soft (GC, PS2)

Kizárólag Xbox-ra, az E3 sztárjátéka! Külső nézetes, bombasztikus fény-/árnyékeffekteket használó "titkos-behatolós" game, melyet a Metal Gear inspirált. Tom Clancy világa, online opciók. Behatolás rejtett bázisokra, terroristák likvidálása, adatlopás. Ász! 2002 ősz.



RAVEN SHIELD Xbox
Ubi Soft (GC, PS2)

A Rainbow Six folytatása, főszerepben ismét a Rainbow-csapat. Tom Clancy történet, Unreal motor (belső nézet), 15 single player küldetés, köztük egy biológiai fegyvergyár felszámolása és egy londoni bank felszabadítása. 2002-2003.



EVOLUTION WORLDS GC Ubi Soft



RAYMAN 3 HH PS2 Ubi Soft (GBA, GC, Xb)



TOM CLANCY'S GHOST RECON Xb Ubi Soft



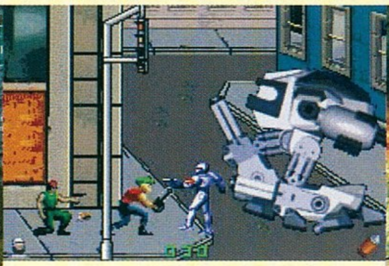
XIII PS2 Ubi Soft (GC, Xb)



BARBARIAN
GBA Virgin (GC, PS2, Xb)



ROBOCOP PS2 Virgin (GBA)



ROBOCOP
GBA Virgin



BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON Xb Vivendi



DIE HARD: VENDETTA GC Vivendi



MALICE: KAT'S TALE Xb Vivendi (PS2)



THE HOBBIT GC Vivendi



TRIBES AERIAL ASSAULT PS2 Vivendi



JURRASIC PARK Xb Vivendi (PS2)



TLOR: THE FELLOWSHIP OF THE RING Xb Vivendi (GBA, PS2)



INQUISITION Wanadoo (PS2)



IRONSTROM PS2 Wanadoo (Xb)

A STAR WARS JÁTÉKOK TÖRTÉNETE

Legenda? Mese? Tudományos-fantasztikum? Egyértelműen mese. Mese, ami 1977-ben egyaránt megragadta a gyermekek és a felnőttek képzeletét. Szegénylegény (földműves Luke), udvari bolondok (droidok), varázskard (fényszablya), bölcs öregapó (Obi-Wan), gonosz varázsló (Vader nagyúr), szépséges hercegnő (Leia Organa) és a jószívű tolvaj (Han Solo): mind adottak voltak, nyakon öntve korábban soha nem látott effektusokkal, beleágyazva egy hihetetlen aprólékossággal kidolgozott világba.

A forgalmazó 20th Century Fox azonban nem hitt az akkoriban még "Starkiller" címre hallgató project sikerében, hisz George Lucas vagy Harrison Ford nem voltak különösebben ismert személyiségei Hollywoodnak – a mozi egyetlen híressége az Obi-Wan Kenobi szerepében feltűnő Alec Guiness. Az eredeti moziposzteren a főszereplők még csak nem is hasonlítanak – a plakátot tervező Hildebrandt testvérpárnak senki sem mutatta meg Mark Hamill vagy Carrie Fisher fényképét.

A "Csillagok Háborúja" nem pusztán egy sikeres mozi lett - az elmúlt negyed évszázad alatt az egyetemes emberi kultúra részévé vált. Akciófigurák, makettek, könyvek, képregények, társasjátékok, LEGO csomagok, kosztümök… szinte nincs olyan fogyasztói árucikk, aminek ne létezne Star Wars logóval / motívumokkal dekorált alternatívája (kedvenceink a TIE vadászos alsónadrág vagy a Star Wars vitamintabletták – "Hogy az Erő mindig veled legyen!" ;). Na és persze a játéktermi, számítógépes és videojátékok – a mi vadászösvényünk. Osonjunk rajta együtt…

1982
STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK
Fejlesztő / Kiadó: Parker Brothers
Platform: Atari 2600 VCS / Sears Video Arcade (1982); Atari 400 / 800, Intellivision (1983)

A "Csillagok háborújából" sajtolt elektronikus szórakoztatás úttörői a korábban táblás- és társasjátékokat készítő Parker fivérek voltak. Az 1980-as "A Birodalom visszavág" hothi csatájából készült, egyszerű akciójátékukkal nyitották meg a sort – ez hivatalosan az első, szerződés alapján készített Star Wars videojáték. Korának egyik nagy szenzációja volt – köszönhetően elsősorban az apró részletek egész kis seregének. A játékos – a Zsivány osztag egy névtelen pilótája – feladata a felkelők központi generátorának védelme volt a Birodalom megállíthatatlanul közelebb és közelebb lépegető lépegetőivel szemben. Az erre a feladatra kirendelt öt hósikló egyike sem volt ugyan szigonnyal / vontatókötelekkel felszerelve, mint a filmben, de ez itt és ekkor nem is igazán érdekelt senkit. A Maximilian Veers tábornok vezette földi támadásban csupán öt darab AT-AT vett részt – de ez itt JÁTÉK, ugye, nem pedig mozi, a gépek tehát végtelen számban masíroznak a nyolc TV képernyő hosszúságú pályán balról jobbra (egyszerre öten vannak a pályán, pozíciójuk a radaron követhető). A szabályok egyszerűek. Ha az élen haladó AT-AT eléri a generátort (vagy ha elfogynak az életeink), a móka véget ér. A cél: minél több lépegetőt küldeni vissza a Teremtő karjaiba – ezt folyamatos tüzeléssel (48, "testre" mért találat szükségeltetik a sikerhez) vagy precíziós megközelítéssel (időnként feltűnik egy villogó négyzet a lépegető testén, ezt kéne eltalálni) realizálhatjuk. A lépegetők nyolc bevitt találat után színt váltanak – ez azt is jelenti, hogy offenzívájuk lassul és ritkábban tüzelnek. Minden frissen képernyőre érkező birodalmi gépezet erősebb és gyorsabb, mint elődei. Ennyi. Történik mindez a Defender stílusában; (akkoriban) csodálatos grafikával, ami szinte "mélységet" adott a jégbolygó távoli hegyláncainak. Az említett apró részletek: a konzol "nehézségi fokozat" pöckét pozícióba tolva (akkoriban ez hardveresen volt megoldva) változott a leszállásra alkalmas felület nagysága (a dombok közötti egyenes szakaszra leereszkedve ui. a snowspeeder kijavításra került) és beállítható volt az ún. Solid Walker – ennek kizárólag a lábai között lehetett elrepülni (alapbeállításban a testük mellett is el lehetett). Ha sikerült két percen át életben maradnunk, felcsendült Williams úr Lázadó témája és az Erő – velünk volt (sérthetetlenek lettünk 20 másodpercen át).

Az Atari VCS (később 2600) ill. az ezzel összeférő Sears konzolra készített kazetta minden idők egyik legnagyobb példányszámban eladott 2600-as játéka lett – a rá egy évre megjelent Intellivision változat azonban semmiben sem marad el tőle.

1983
STAR WARS
Fejlesztő / Kiadó: Atari Games (játékterem), Parker Brothers (1983-84), Vektor Grafix / Domark + Broderbund (1987)
Platform: Játékterem, Atari 2600 VCS / Sears Video Arcade, Atari 5200 (1983); Atari 400/800, C64 Colecovision (1984); Amstrad CPC, BBC Micro B, Amiga, Atari ST, PC, ZX Spectrum (1987)

Az első játéktermi játék Ed Rotberg nevéhez fűződik – függetlenül attól, hogy a "Star Wars" megjelenésének idején már nem dolgozott az Atarinál. A Battlezone legendás szerzője ugyanis kiábrándult a cégből – a nyolcvanas évek elején megbízták a "Military Battlezone", azaz Katonai Battlezone elkészítésével, amit az amerikai hadsereg rendelt meg – kiképzőeszköznek a páncélosok személyzete számára. Rotberg, mint pacifista nem értett egyet az Atari-vezetéssel – végül három hónapig tartó hajcihő és egy ígéret (hogy SOHA többet nem fejlesztenek SEMMIT a hadsereg részére) után elkészült - de a forgatható lövegtornyok, NATO / Varsói Szerződés tankok modelljei és az akkurátus ballisztika helyre illesztése után emberünk teljesen elborzadt. Utolsó projectje az Atari "G80 Vector" kódnevű alaplapjára fejlesztett Warp Speed volt; egy űrhajós, lövöldözős anyag, amiben egy űrbéli erődöt kellett megrohamoznia a játékosnak - de soha nem fejezte be. Rotberg felmondott, majd kilépett.

Az Atarinak közben sikerült nyélbe ütnie a nagy üzletet Lucasszal, villámgyorsan szükség lett tehát egy játékra – előkapták a Warp Speed-et, lecserélték a hajókat és a helyszínt, hozzácsaptak néhány digitalizált hangot a moziból ("Use the Force, Luke!", meg Han Solo "You're all clear, kid!"-je) és a Warp Speed megjelent – mint Star Wars. A csodálatos, színes vektorgrafikához remek irányítás is társult (valójában a Katonai Battlezone joystick-je, amit Jerry Liachek tervezett – mint a kor összes zseniális Atari kontrollerét).

A Star Wars hőse egy meg nem nevezett X-Wing pilóta, egyetlen nemes céllal: megsemmisítő csapást mérni a Birodalom rettegett Halálcsillagára. A nehézségi szinteket itt folyamatosan nehezedő "hullámok" helyettesítik, alapvetően három "pálya" tesz ki egy hullámot: TIE vadászok támadása (a későbbi pályákon feltűnik maga Vader nagyúr is, kék színű TIE vadászban – már ez sem stimmel, de van itt némi anakronizmus is: ő is kilőhető egyes változatokban, potom 200 pontér'), a szuperfegyver külső védelme (lövegtornyok, lézerágyúk – ez a pálya csak a második hullámtól jelentkezik) ill. az egyenlítő vájata, végén a megtorpedózandó hőkivezető nyílással. A Vektor Grafix (később rep.szimulációkkal szereztek hírnevet maguknak, pl. Fighter Bomber) készített átiratot a Domark megbízásából a házi számítógépekre, változó minőségben (PC-n is hivatalosan, CGA grafikával). Nyolc biten az Amstrad CPC változat rohan el a pálmával - színes és gyors, nem úgy, mint legtöbb testvére. A zenét mindenütt a legendás David Whittaker keveri a fényévekkel legendásabb Williams opuszából. A konzolos változatok (STAR WARS: THE ARCADE GAME cím alatt) ambiciózusak ugyan, de nem tudják visszaadni az érzést – nem bírják a vektorgrafikát sem, itt raszter TIE vadászok zsongnak körülöttünk, muslinca módra (nem távolodnak, nem közelednek). Az eredeti, játéktermi Star Wars azonban korszakalkotó darab, hatása az időközben múlttá vált jövő űrben játszódó játékaira pedig egyszerűen tagadhatatlan.

1983
STAR WARS: JEDI ARENA
Fejlesztő / Kiadó: Parker Brothers
Platform: Atari 2600 VCS / Sears Video Arcade

Kifejezetten páros játékra kiötlött, fura Warlords / Breakout klón. Két ifjú (?) Jedi (Mr. Piros és Mr. Kék) mérheti itt össze joystick-tekergető tudását. Célunk az ellenfél pajzsát Arkanoid módra szétverni, ami a folyamatosan lövöldöző "seeker" (kis lebegő bigyó - ezzel gyakorolt Luke a Millennium Falcon fedélzetén, útban az Alderaan felé – IV. epizód) vetette villámok sikeres célba küldésével lehetséges. Hárítani a fényszablyánkkal tudunk – a győztes (ehhez három győzelem szükségeltetik) jutalma, hogy diadala folytán Jedi Mesterré válik. Gyenge grafika (olcsó felülnézet), rövid élettartam.

1983
STAR WARS RETURN OF THE JEDI: DEATH STAR BATTLE
Fejlesztő / Kiadó: Parker Brothers
Platform: Atari 2600 VCS / Sears Video Arcade, Atari 5200 (1983); Atari 400/800, ZX Spectrum (1984)

A Parker harmadik – és egyben utolsó – tematikus játéka a Death Star Battle. Célunk természetesen a gyors ütemben épülő második csatacsillag megsemmisítése lesz, eszközünk a Millennium Falcon. A színes kis játék csak két pályából áll: az elsőn TIE Interceptorok hullámát kerülgetve kell (kéne) kivárnunk, míg az Endoron bajtársaink lekapcsolják a birodalmi csodafegyver pajzsát (ez természetesen csak attól függ, milyen gyorsan takarítunk le adott számú ellenfelet az előtérből) - a másodikon (átrepülve a pajzson megnyilt résen – ha túl sokáig várunk a penetrációval, a Halálcsillag "Halálsugara" is beszáll a bosszantásba) már csak szét kell lőnünk a reaktor magját. Kellemetlen irányítás, lapos alapötlet. A nehézségi szintet állító pöcök két dolgot kapcsolt ki ill. be: ütközhetünk e a ránk özönlő TIE vadászokkal, vagy nem ill. azt, hogy a Halálcsillag "Halálsugara" mekkora területet tud bebarangolni a képernyőn. A kihívás 10.000 pontonként növekszik.

1984
STAR WARS RETURN OF THE JEDI
Fejlesztő / Kiadó: Tengen / Atari Games (játékterem), Consult Computer Systems / Domark (számítógépek)
Platform: Játékterem (1984); Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, C64, ZX Spectrum (1987); BBC Micro B (1988)

Egy dolog, hogy az Atari bajban volt a nyolcvanas évek közepén (ekkor alapították meg a Tengen Games leányvállalatot is, annyira megrendült az emberek bizalma a névben; érdekesség, hogy a Tengen, hasonlóan az Atarihoz, szintén 'go' szakkifejezés: "a menny középpontja" – egyben a go tábla középpontja is). Más lapra tartozik, hogy a Tengen – példának okáért ezzel a játékkal – nem húzta ki a céget a csávából… éppen ellenkezőleg. A Jedi Visszatér gyenge, erőtlen kis izometrikus lövöldözés; a Zaxxon csípőből felülmúlja. A vektorgrafikát felváltotta a raszter, a nézet első személyről harmadik személyre szállt. A hagyományokhoz hűen csak három – a levesbe folyamatosan új ingredienseket hajigáló – pálya van. Az első az Endor, ahol Leia-val lovaglunk meg egy robogót, hogy a (kézikönyv szerint "sűrű") dzsungelen át eljussunk az ewok faluig. A második (hasonlóan a Star Wars "hullámaihoz", kezdetben nem jelentkező) pálya kevert: először a Chewbacca irányította AT-ST-vel kell kiiktatnunk a pajzsgenerátort – közben bepillantást nyerünk a magasan a fejünk felett dúló űrcsatába, ahol a Millennium Falcon-t kell sikerrel a Halálcsillaghoz manővereznünk. Az utolsó pálya a II. Csillag belseje – a feladat: eljutni a magig, kilőni a magot, elhúzni a csíkot, megmenteni a galaxist. A legjobb házi változat ismét Amstrad CPC-re készült (tartalmazza az eredeti arcade verzió digitalizált hangjait is).

1985
STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK
Fejlesztő / Kiadó: Atari Games (játékterem), Vektor Grafix / Domark (számítógépek)
Platform: Játékterem (1985); Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, C64, ZX Spectrum (1987); BBC Micro B (1988)

Expanziós chipset az Atari féle Star Wars-hoz. Azonos grafika és játékmenet, lecserélt modellek és hangok. Ma gyűjtői ritkaság, nagyon alacsony példányszámban gyártották. Négy pálya: először birodalmi szondákat kell megakadályoznunk, hogy jelzést küldjenek a Flottának, majd (miután elbuktunk – elment négy transzmisszió; ez előbb vagy utóbb, de bekövetkezik) a támadó lépegetők között kell rendet raknunk (szigony ill. vonókötél külön gombon!). Az űrben egy TIE támadást kell visszavernünk és egy aszteroidamezőn átbukdácsolnunk. Házi változatok: gyenge 8-bites felhozatal (David Whittaker zene, monokróm grafika – kivéve Amstrad verzió), egy fokkal jobb 16-bites. A nyolcvanas évek legjobb Star Wars játéka – vaskos bonuszokért tessék megszerezni a négy pálya mindegyikén a JEDI szó egy-egy betűjét.

1987
STAR WARS
Fejlesztő / Kiadó: Namco
Platform: Famicom

Négy évvel az első nyugati NES játék előtt egy alig ismert platformvihancolás Japánból. A gyűjtők szerint jobb és izgalmasabb, mint a későbbi LucasArts változat – szerintünk is. Változatos pályák, enyhén béna irányítás, gülüszemű (újságíró társaim azonnal rávágnák – manga stílusú >:) karakterek, korai konzolos kegykartridzs. Mazsola a kuglófban: itt-ott jet pack kiszerelésű rohamosztagosok – talán a klónháborúk idejéből?

1988
STAR WARS DROIDS
Fejlesztő / Kiadó: 1001 Ltd. / Binary Design Ltd. / Mastertronic
Platform: Amstrad CPC, Atari ST, C64, ZX Spectrum

A rövidéletű Droids rajzfilmsorozat (1985 és 86 között sugározta az ABC) alapján készült primitív akciójátékban értelemszerűen a főszerepet R2-D2 (Artu Detu) és C-3PO (Szi Thripió) kapták. Bár egyes korabeli források vastag arcbőre lehetővé tette, hogy az anyagról olyan termékleírások szülessenek, miszerint ez egy "logikai kihívásokon alapuló grafikus szerepjáték", a valóság nem ilyen rózsás. Nehézkes kezelőfelület, bugyuta "logikai kihívások" – leggyakoribb a közelmúlt ritmusjátékainak mintájára a "hét lámpa villan fel különféle sorrendben, ismételd meg a sort az 1-7 billentyűk lenyomásával". Csendben érkezett, nyomtalanul távozott. Bizonyos források tudni vélik, hogy a játék hivatalos alcíme "Escape from Aaron" volt – mi ezt sem a játékok korabeli csomagolását mikroszkóp alá tolva, sem magukban a játékokban nem voltunk képesek fellelni.

1991
STAR WARS
Fejlesztő / Kiadó: Beam Software / JVC Victor + LucasArts (NES), NMS Software / Ubi Soft + Capcom (GB), Tiertex / SEGA + U.S. Gold (SMS)
Platform: Famicom / NES (1991); Gameboy (1992); Master System (1993)

Kitörő lelkesedéssel fogadta a démosz annak idején az (Európában) első Star Wars platformjátékot; bár az anyag a legnagyobb jóindulattal is csak rettenetesnek nevezhető. Minden központi karakter szerepet kapott: Luke, Han, Leia, Obi-Wan, sőt – C-3PO és R2-D2 is. Ugrálós és űrrepülős részek adták egymásnak a kilincset – az X szárnyú ill. a Falcon pilótafülkéjéből szemlélt pályák egész élvezetesek – de olyan messzire úgysem jut el senki ;). Az ok egyszerű: hőseink cammognak, az ellenfelek cikáznak – a játszhatóság ez alkalommal távol maradt. Mindezt finoman fűszerezi a meggyötört cselekményszál (1. pálya – a nemrég vásárolt R2-D2 egység eltűnt, Luke gazda elindul megkeresni – a nyomok egy jawa Homokkúszóhoz vezetnek! 2. pálya – fénysebességgel mozgó jawák tüzelnek ránk a Homokhabzsoló platformpiramisában, hírmondó sem maradhat! stb.). A Master System verzió (ami kizárólag Európában jelent meg – ekkor a 8-bites SEGA gépnek a tengerentúlon már nem volt piaca) szebb grafikával bír, jobban is kezelhető, szebben "szól" – mindhiába, ha a váz, amire épül egy alapvetően rossz játék. A három változat közül a Gameboy átirat a legjátszhatóbb.

1991
STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK
Fejlesztő / Kiadó: Sculptured Software / JVC Victor + LucasArts (NES), NMS Software / Ubi Soft + Capcom (GB)
Platform: NES (1991); Famicom, Gameboy (1992)

Lásd az előző iszonyatot, most "A Birodalom visszavág" pongyolában. A legrosszabb játék Hoth-tól Bespin-ig?! Újítás mindenesetre a pályák közt megjelenő animációk tálalta narráció. Egyedül Luke játszható, a szintek száma pontosan hét. Név szerint: Hoth (feltehetően birodalmi szondát észleltünk, Luke feladata, hogy beazonosítsa), Snowspeeder (hósikló AT-AT invázió ellen – a klasszikus 2600 játék NES feldolgozása), Escape from the Rebel Base (menekülés a bázis labirintusából, nyomunkban rohamosztagok lihegnek), Dagobah (meg kéne találni Yodát, közben megtizedelni a planéta faunáját), Dagobah Swamp (Jedi kiképzés a mestertől), Above Cloud City (snowspeeder pálya díszletcserével) ill. Inside Cloud City (fejvadászok lefejelése – köztük Bobáé; végül atyai fenyítés). Hogy miért soroltuk fel mindet? Mert nagy valószínűség szerint a nyájas olvasó soha nem fogja látni őket – meggyőződésünk, hogy az első pályán (tauntaunolás méretes szakadékok felett) csak világklasszis játékosok – vagy mazochisták jutnak át.

1991
STAR WARS: ATTACK ON THE DEATH STAR
Fejlesztő / Kiadó: M.N.M Software / LucasArts
Platform: Sharp X68000

A japáni X68000 gyakorlatilag az Amiga keleti megfelelője (NEM kompatibilis!), az "Attack on the Death Star" pedig egy olyan vektorgrafikás játék, amilyet a nyugati rajongó csak a legmerészebb álmaiban remélhetett. Hölgyeim és Uraim, ez az Atari féle Star Wars, minden arcade elem mellőzésével – á la Rogue Squadron, fantasztikusan sok és

gyorsan mozgatott objektummal. Precíz munka, abszolút gyűjtői raritás (nem ártana hozzá gép sem… ami formatervezését tekintve – hasonlóan a PS2-höz – egy felállítható kis torony, igazi Birodalmi hardver).

1992
SUPER STAR WARS
Fejlesztő / Kiadó: Sculptured Software / JVC Victor + LucasArts
Platform: SNES / Super Famicom (1992), PC (1996)
Teszt: 576 KByte, 1993. május

A SNES első "Csillagok Háborúja" játéka – ma sokak számára legenda. A Salt Lake City városában tanyát vert Sculptured Software (többek között a SNES-es Doom készítői, 16-bites csodabogarak; 1995-ben az Acclaim vágta őket zsebre) egyszerű platformjátéka történelmet csinált – később a SSW-ESB / SSW-RotJ esetében nem is változtattak sokat a jól bevált recepten. Csodaszép grafika, remek zene és hanghatások (sztereóban!), kegyetlen (ugyanakkor igazságos) pályatervezés. Bár a játék nagyon nehéz – ellentétben a 8-bites Nintendo SW anyagaival – végigjátszható. A platformpályák ál-3D (Mode-7) intermezzókkal lettek színesítve – köztük digitalizált fényképek vakították a multimédia-forradalomról ekkor még nem is fantáziáló vásárlókat. Szomorú azonban a NES "bugyutaság" hagyatékának ápolása: a jawák itt is "visszarabolják" szegény Artut, itt is megtoroljuk (sőt, egyes pályákon valóságos jawa-mészárlást hajthatunk végre) – de mielőtt még a kis droid megmentésére indulnánk, egy sugárpisztollyal előbb kivégezzük a Jedi visszatér legendás Sarlaac-ját is (Boba Fett nemezisét)… és ez még csak a kezdet :(. Inyencek kedvéért jegyezzük meg, hogy a játéknak készült egy PC változata is, mely soha nem látott legális kiadást - a 100%-ig teljes, befejezett prototípus azonban 1996-ban felbukkant a gyűjtők körében, másolgatva: mai szemmel vicces, hogy a SNES minden tekintetben felülmúlta az 1992-es év átlagos személyi számítógépét.

1993
STAR WARS
Fejlesztő / Kiadó: Tiertex / SEGA + U.S. Gold
Platform: Game Gear

Ez gyakorlatilag az 1991-es NES játék Game Gear átirata – meglepetésként néhány új pályával a régiek mellett. Rögtön bemelegítésként Leia hercegnővel kell ide-oda szökellnünk a megszállt tanácsosi hajón (emlékezetes "Megvan a kicsike. Készítsétek elő a kábító pi…" - jelenet :). A ma embere számára elviselhetetlen irányítás azonban megmaradt :(.

1993
STAR WARS X-WING
Fejlesztő / Kiadó: LucasArts
Platform: PC (1993), Mac (1994)
Teszt: 576 KByte, 1993. április

Ez kérem egy új fejezet. Tiszta lappal indul. SZIMULÁTOR. Történt, hogy Lawrence Holland repülőgépszimulátor-zseni (Battlehawks 1942, Their Finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe) kedvet kapott kilépni a földi atmoszférából – s ha már tette ezt, miért ne tette volna egy másik időben, egy másik galaktikában. A végeredmény: az akkori idők legjobb Star Wars játéka. Még abban az évben két küldetéslemezt lehetett lekapni a boltok polcairól (B-WING – TOUR OF DUTY ill. IMPERIAL ASSAULT), rá 12 hónapra már a STAR WARS X-WING COLLECTOR'S CD-ROM (Mac is, 1996-ban) tette boldoggá a költségeket nem kímélő megszállottat – de aki napjainkban szeretné meghódítani a Paradicsomot, az 1998-as STAR WARS X-WING COLLECTORS' SERIES az ajánlott beutaló (DOS helyett Win95 alappal, 1993-as helyett 1997-es XvsT motorral – benne az X-Wing, a TIE Fighter és a megtépázott XvsT: Flight School). Tervezés, taktika, támadás elsöprő sikerrel. Az egyetlen módszer arra, hogy saját bőrünkön tapasztaljuk, MENNYIRE lehetett nehéz Luke Skywalker feladata abban a bizonyos egyenlítői árokban.

1993
STAR WARS: REBEL ASSAULT
Fejlesztő / Kiadó: LucasArts
Platform: PC (1993); Mac, 3DO, Mega CD (1994)

A "CD-ROM forradalom" a Star Wars játékok világát is utolérte: a kor divatját követve az első kompakt korongos játék más nem is lehetne, mint INTERAKTÍV MOZI. Agyontömjénzett, majd agyonátkozott zsáner; a Rebel Assault sem kínál nagyobb kihívást, mint az akkori felhozatal "krémje" (Iron Helix, The Lawnmowerman, etc.). Másik oldalról megközelítve: a grafikától akkoriban a rajongó lepottyant a székről (akkor is, ha a pályák közti videobejátszások munkásökölnyi pixelekkel – MPEG1 norma – zsonglőrködtek). Tizenöt pálya (nagyjából a IV. epizód nyomvonalát követve), végén természetesen az elmaradhatatlan klimax: fotontorpedót a hőkivezető nyílásba. Sokáig hitegették a népet egy Philips Cd-i (CD interactive) átirattal – soha nem készült el. A PC változatból 1 millió példány felett sikerült értékesíteni, ami – a szerző véleménye szerint – megcsúfolása az iparnak.

1993
THE SOFTWARE TOOLWORKS' STAR WARS CHESS
Fejlesztő / Kiadó: Software Toolworks
Platform: PC (1993); Mega CD (1994)

A Csillagok Háborúja Sakknak sajnos nincs köze a Millennium Falcon fedélzetén (IV. epizód) játszott holografikus játékhoz – egyszerű sakk, animált Star Wars figurákkal (lásd Battle Chess). Egyszeri megtekintés után meglehetősen monotonná vált a dolog – a sakkmotor pedig nem pörög olyan fordulatszámon, hogy az anyag logikai játékként megállná a helyét. A PC változat technikailag rendben van, de a Mega CD rengeteget töltöget, lehetetlenné téve az egyébként is sekély szórakozást. Tervbe volt véve egy 3DO változat is, ám az soha nem látott napvilágot.

1993
SUPER STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK
Fejlesztő / Kiadó: Sculptured Software / JVC Victor + LucasArts
Platform: SNES / Super Famicom

Super Star Wars, újragyúrva. Szemet gyönyörködtető díszletek az V. epizódból, jelszavas pályaugrás, az Erő használata – ezzel ki is merültek az újdonságok. Könnyebb, mint elődje – fényévekkel jobb, mint a NES ős.

1994
STAR WARS ARCADE
Fejlesztő / Kiadó: SEGA
Platform: Játékterem, SEGA 32X
Teszt: 576 KByte, 1995. január

A SEGA AM1 részlegének korai, Model 1 alaplapon futó játékában célunk – immáron sokadszor, de nem utoljára - megsemmisíteni a Halálcsillagot. Bár a tiszavirág életű 32X változat (a gép szegényes szoftverkatalógusának második játéka; a Virtua Racing Deluxe volt a zászlóvivő) új pályákat is kínált, nem tudta reprodukálni a játéktermi örömforrás hangulatát.

1994
STAR WARS TIE FIGHTER
Fejlesztő / Kiadó: LucasArts
Platform: PC (1994), Mac (1995)
Teszt: 576 KByte, 1994. szeptember

"A yavini csatában, lázadó terroristák – akiket a birodalom árulói segítettek – gyáván csapást mértek a Birodalom hatalmának új jelképére, a Halálcsillagra. A közelgő napokban a császár összehívja majd a Birodalmi Flottát, hogy eltörölje a lázadás maradékát is – és visszaállítsa a törvényt és a rendet a galaxisban" …ahogy az a távolba kúszó bevezetőből kiderült, a TIE Fighter a gyakorlatban az X-Wing, birodalmi szemszögből. Minden tekintetben felülmúlta elődjét – a beágyazott pompás történet (nagyban a Timothy Zahn könyvek alaprajzát követve) óramű pontossággal tálalja a fordulatokat, a csaták durva ütemben nehezedtek, így a csillagtérképészet is nagyobb szerephez jutott. A grafikán is gyúrtak: az egyszerű, kitöltött poligontestek már Gouraud árnyékolást kaptak. Hangok? Kevés hang hátborzongatóbb (és gyönyörűbb), mint egy birodalmi vadász felnyüszítő P-s4 iker-ionmeghajtója. Hét hadjárat, öt repülő gépezet (TIE Fighter, TIE Interceptor, TIE Bomber; az Y szárnyú birodalmi megfelelője, az Assault Gunboat ill. a Vader lovag gépe után sorozatgyártott TIE Advanced), pokoli vonzerő. Elsődleges, másodlagos és opcionális feladatok, amiket kifejezetten a császár kedvéért hajthattunk végre. Lehetőség, hogy egy kötelékben repüljünk magával Darth Vader-rel… ATMOSZFÉRA. Palpatine császár nyitóbeszédét minden rajongó kívülről fújta. A "Birodalom védője" (DEFENDER OF THE EMPIRE, 1994) kiegészítő kampánylemez története az új, TIE Advanced-et is mosolyogva padlóra küldő TIE Defender modell körül bonyolódik; Thrawn altengernagy az áruló Zaarin admirálist hajszolja át a galaxison, az pedig a technológia megsemmisítésére törekszik. Természetesen mi egy TIE Defender pilótafülkében indulunk pusztulást osztani. A Collector's CD (TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD-ROM, PC - 1995, Mac - 1997) újabb hadjáratot hozott ("Enemies of the Empire") és a lehetőséget, hogy az ún. Missile Boat-tal repüljünk. Végül, a TIE is a Collectors' Series csomagon belül nyerte el végső formáját. Hogy milyen volt? FANTASZTIKUS. Társasjáték. R. úr manőverezett az analóg botkormánnyal és osztogatta az észt ("Meghajtást egyharmadra!"), cimborája pedig a billentyűzetről kezelte a műszereket ("Affirmative, sir!"). Azt senki ne firtassa, mi történt, miután R. úr csaknem bemérte az erős keresztűzben (a TIE vadásznak nincsen pajzsa) a lázadó calamari cirkálót a lajhárként "lockoló" protontorpedóval, barátja pedig úgy döntött, gyorsan végigszalad még egyszer a célazonosítóval a fennmaradó konténerek között… ;)

1994
SUPER STAR WARS RETURN OF THE JEDI
Fejlesztő / Kiadó: Sculptured Software / THQ + JVC Victor + LucasArts (SNES),
Black Pearl Software + Realtime Associates / THQ + Capcom + LucasArts (GB ill. GG)
Platform: SNES (1994), Gameboy, Game Gear (1995)

A 16-bites kor utolsó Star Wars játéka. Gyakorlatilag ez még mindig a SSW / SSW-ESB, csak más díszletekkel (melyek itt-ott a Lion King-et is idézik ;) – de változatlanul pokoli nehézségek elé állítva a bátor hőst (aki most Luke, Han, Leia [először a "Super" sorozat történetében, itt stílusosan Boushh fejvadásznak öltözve], Chewie sőt egy ewok, Wicket bőrébe is belekényszerül majd). A helyszínek és a játékmódok széles palettán mozognak: Mode-7 ál-3D repkedős pályák belső és külső nézetből (terepsikló, robogás az Endoron, Millennium Falcon vs. TIE vadászok), klasszikus balról-jobbra ugrálós platformszintek és hagyományos boss küzdelmek váltják egymást vad egymásutánban. A Gameboy változat egy kis csoda - a grafikusok igazán kitettek magukért és pusztán szürkeárnyalatokkal, de sikerült rekonstruálniuk a szuperszínes Super Nintendo változat remek hangulatát.

1995
STAR WARS: DARK FORCES
Fejlesztő / Kiadó: LucasArts (számítógépek), Big Bang Software / LucasArts (PS)
Platform: PC, Mac (1995); PlayStation (1996)
Teszt: 576 KByte, 1995. április (PC); 576 Konzol, 1998. március (PS)

A Doom hihetetlen sikerén felbuzdulva (sokáig tömegesen érkeztek az ún. Teljes Konverziók – rajongói módosítások, melyek minden díszletet / szereplőt / hangot / egyebet lecseréltek Star Wars megfelelőre – Doomhoz, Quake-hez,…) a LucasArts is elkészítette a maga hivatalos kis variációját. Nem etikus azonban ezt a programot az iD lövöldözéséhez hasonlítani. Adott a nézet – ezzel vége is a hasonlóságnak. Itt lehetőségünk lesz fel- és lefelé nézelődni, ugrani és kúszni, futni és gyalogolni, tárgyakat használni (gázálarcot, szögekkel kivert bakancsot a csúszós felületekre, infravörös szemüveget, lámpát,…); a fegyverek (köztük a zseniális Stouker Concussion Rifle, vagy a Han Solo által is használt módosított Bryar pisztoly) elsődleges és másodlagos tüzelésre is alkalmasak, a pályák pedig többszintesek (lehet gránátot hajigálni a mélyben autentikusan szitkozódó rohamcsapatokra (lásd halhatatlan "Stop, rebel scum!" vagy "You're in violation of imperial law!"). Szóval nem Doom, sokkal elegánsabb dolog annál. Hősünk Kyle Katarn, az egykoron a Birodalomnak dolgozó – ma Mon Mothma szenátor megbízásait teljesítő könyörtelen zsoldos és Jan Ors, a hasonlóan dörzsölt / dögös pilótalány – a történet pedig (könnycsepp kicsordul) HOZZÁAD a mondakörhöz. Rögtön az első küldetésben Kyle ellopja a Halálcsillag terveit a lázadók számára, majd az új veszélyforrás, a Sötét Osztagosok után kezd nyomozni… megjárjuk majd Jabba zászlóshajóját, megütközünk ifjabb Fettel, kiszabadítjuk Crix Madine-t, feltörünk egy széfet Coruscant-ban… ez itt kérem a CSILLAGOK HÁBORÚJA. Benne vagyunk. Mi vagyunk benne. Mi szőjük bele önnön magunkat a hatalmas Star Wars faliszőnyegbe. Két dolgot szokott a tapasztalatlan kritikus felhozni ellene: hogy nem lehetett menteni (Hála istennek! Két óra játék után, utolsó élettel, hajszálnyi energiával az ember BIZONYOSSÁGOT SZEREZ arról, milyen magasra is lehet pumpálni az adrenalint a vérében) ill. hogy a LucasArts nem rakott lézerkardot a játékba (Kyle zsoldos, nem jedi - punktum >:/.

1995
STAR WARS: REBEL ASSAULT II - THE HIDDEN EMPIRE
Fejlesztő / Kiadó: LucasArts (számítógépek), Factor 5 / LucasArts (PS)
Platform: PC, Mac (1995); PlayStation (1996)
Teszt: 576 KByte, 1996. január

A Dreighton Háromszög a Star Wars univerzum Bermuda Háromszöge. A felkelés rejtélyes körülmények között veszíti el hajóit, a háttérben Darth Vader marionettezik új, szupertitkos, "álcázott" TIE "Phantom" Interceptor kötelékével. A lázadók második rajtaütésében Újonc 1 tehát visszatér és 15, több részből összeálló fejezeten keresztül klopfol péppé birodalmi hadtesteket, pörköl halálra rohamosztagos osztagokat; kerülget X, Y és B szárnyúval, TIE vadásszal és koréliai teherhajóval sziklaszirteket, aknamezőt és aszteroidavihart vagy éppen fatörzseket robogót (speeder bike) felnyergelve egy, az Endorhoz hasonló klímával rendelkező bolygón, hogy végül az Imdaar Alfán pecsételje meg a fantom Interceptor project sorsát. Hasonlóan az elődhöz, itt is minden trajektória előre tárolt – a repkedős részeket úgy tessék elképzelni, mint ha egy Forma-1 közvetítést néznénk a TV-ben. Az operator zsonglőrködik a kameraállásokkal, nekünk pedig minden körülmények között a kedvében kell járnunk – azaz úton tartani a versenyautót, hogy a képen (játékban) maradhassunk… nem különösebben szórakoztató dolog. A lövöldözős részek a kor egyszerű fénypisztolyos játékainak (American Laser Games) játékmenetét követik – bemérni, tüzelni. Az elkövethető legnagyobb hiba a játékkal kapcsolatban azt hinni, hogy itt bármit is irányíthatunk. Filmnek nem rossz, játéknak nem jó. A grafika élő szereplők és komoly számítógépes grafika kellemes fúziója – ez pedig elég volt ahhoz, hogy a rajongók feltörjék a malacperselyt.

1996
STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE
Fejlesztő / Kiadó: LucasArts
Platform: Nintendo 64 (1996), PC (1997)
Teszt: 576 KByte, 1997. november (PC)

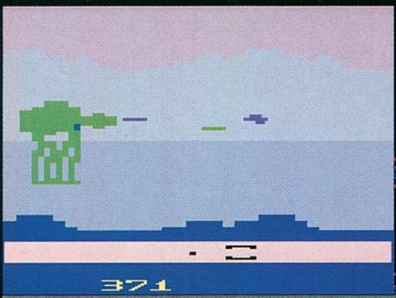
Kezdetben a Shadows of the Empire – ha más nem is, de ígéretes volt. Amikor először mutatták be (a rejtélyes Ultra 64-en), Zelda még Pinokkió-szerű orrot viselt és N64DD exkluzív játéknak készült. Mikor végre megjelent, a világtörténelem talán első IGAZAN multimédia megjelenése lett, a szó legszorosabb és legnemesebb értelmében: hisz könyv, soundtrack, képregény, sajátos tipográfia és akciófigurák is kísérték (pontosabban ez a játék kísérte az azonos című Steve Perry könyvet – nehogymá' a nyúl vigye a puskát, ugye :). Hősünk Dash Rendar, a zsoldos; a történet a "Birodalom visszavág" idején játszódik. Többet nem árulunk el, lévén a könyv: olvasmányos és izgalmas. Tessék elolvasni. A játék: könnyű és rossz (néhol Dark Forces, máshol Rebel Assault, megint másutt Star Fox SZERETNE lenni). Tessék elfelejteni.

1997
STAR WARS: IMPERIAL ASSAULT
STAR WARS: JEDI ADVENTURE
STAR WARS: MILLENNIUM FALCON CHALLENGE
STAR WARS: REBEL FORCES
Fejlesztő / Kiadó: Tiger Electronics, Inc.
Platform: Tiger R-Zone

Keveset (NAGYON keveset) tudni erről a négy egzotikumról – az Imperial Assault az bizonyosan egy régi Tiger (ma Hasbro divízió) kvarcjáték átdolgozása az R-Zone-ra. Maga a "konzol" három féle variációban jelent meg: az 1995-ös R-Zone Headgear a legizgalmasabb – egy buksira csatolható VR ("Virtual Reality", hahh!) fejpánt – a polikarbonát kijelző a szem elé került, a grafika csak vörös színárnyalatokból állt (lásd Nintendo Virtual Boy) és kizárólag sötét helyeken volt élvezhető. A másik kettő az 1996-os R-Zone Super Screen (Gameboy / SuperVision jellegű megvalósítás, fekete-fehér képernyő, kazettára erősíthető színes fóliák, elképesztő elemzabálás) ill. az 1997-es R-Zone XPG ("Xtreme Pocket Game"; ismét kis, vörös kijelzővel).

1997
STAR WARS MONOPOLY CD-ROM EDITION
Fejlesztő / Kiadó: Artech Studios / LucasArts + Hasbro Interactive
Platform: PC, Mac

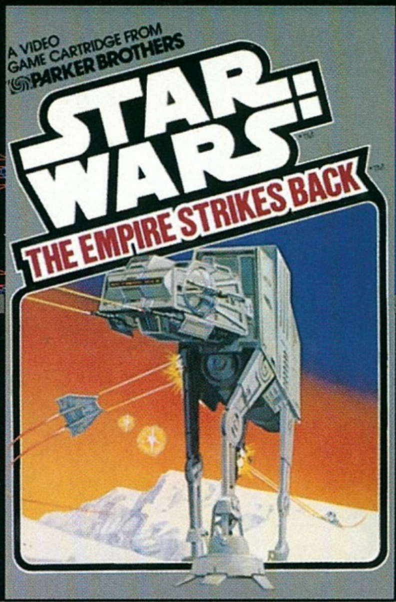
Nevéhez hűen ez nem több (és nem is kevesebb), mint egy Star Wars köntösbe bugyolált Monopoly – ez (durva hasonlat lesz) leginkább a "Gazdálkodj Okosan" c. hazai társasjáték-legendához hasonló dolog. Zenék, hangok (Ant-

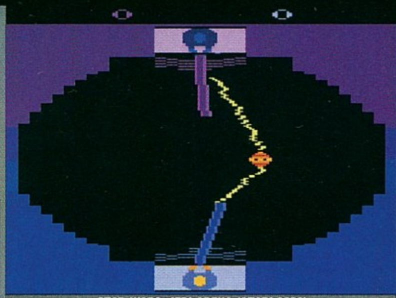


STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK (ATARI 2600)

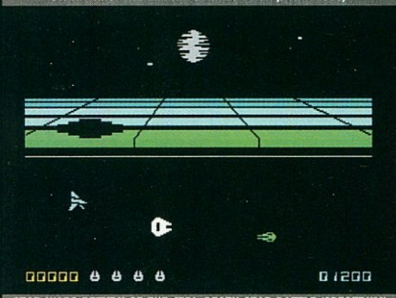


STAR WARS (JÁTÉKTEREM)





STAR WARS: JEDI ARENA (ATARI 2600)



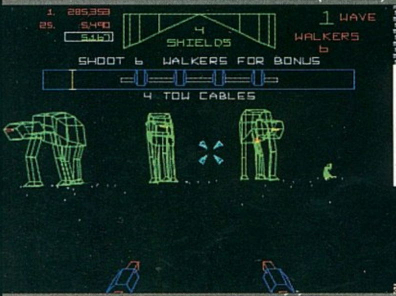
STAR WARS RETURN OF THE JEDI: DEATH STAR BATTLE (SPECTRUM)



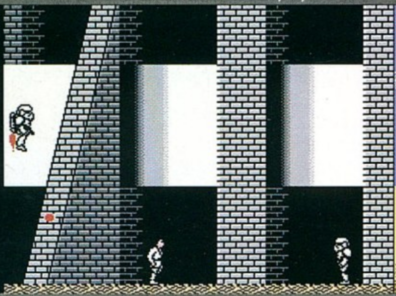
STAR WARS RETURN OF THE JEDI (C64)



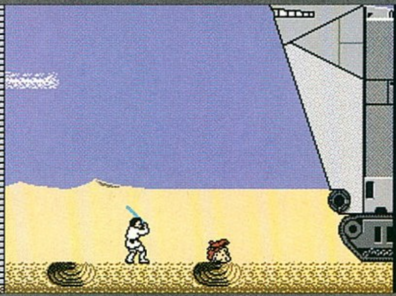
STAR WARS RETURN OF THE JEDI (AMSTRAD CPC)



STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK (JÁTÉKTEREM)



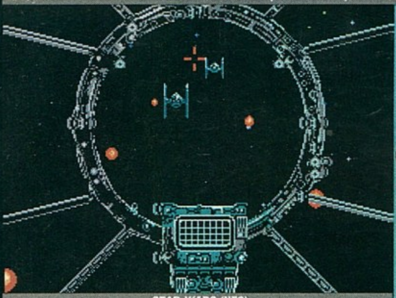
STAR WARS (FAMICOM)



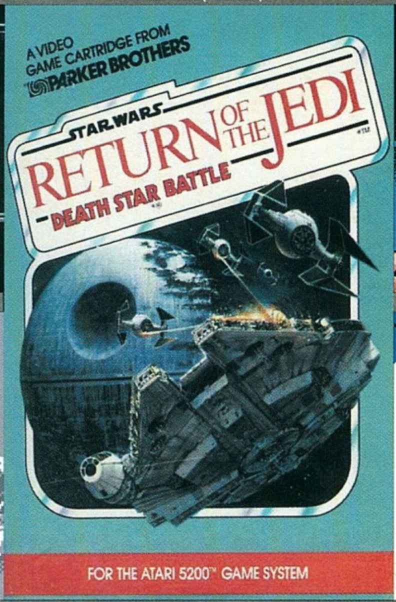
STAR WARS (FAMICOM)

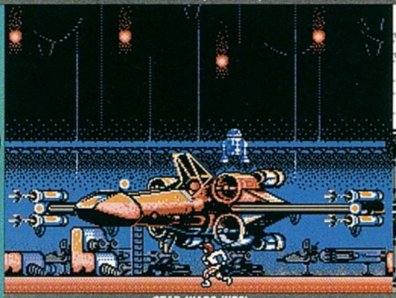


STAR WARS DROIDS (AMSTRAD CPC)

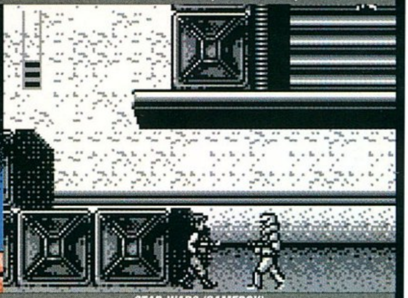


STAR WARS (NES)

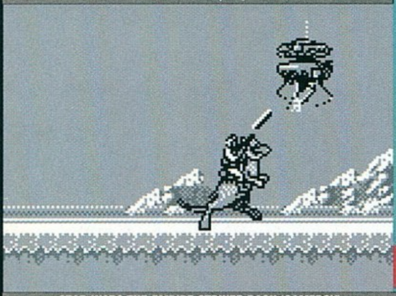




STAR WARS (NES)



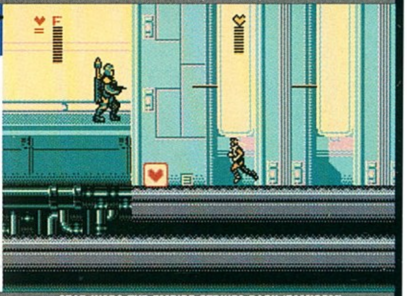
STAR WARS (GAMEBOY)



STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK (GAMEBOY)



STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK (NES)



STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK (FAMICOM)



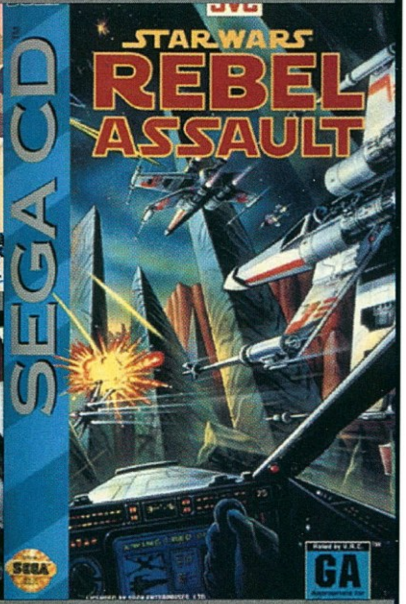
STAR WARS: ATTACK ON THE DEATH STAR (X68000)



STAR WARS: ATTACK ON THE DEATH STAR (X68000)



SUPER STAR WARS (SNES)





SUPER STAR WARS (SNES)



SUPER STAR WARS (SNES)



STAR WARS: REBEL ASSAULT (3DO)





SUPER STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK (SNES)



SUPER STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK (SNES)



SUPER STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK (SNES)ST



SUPER STAR WARS THE EMPIRE STRIKES BACK (SNES)



STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI (PS)



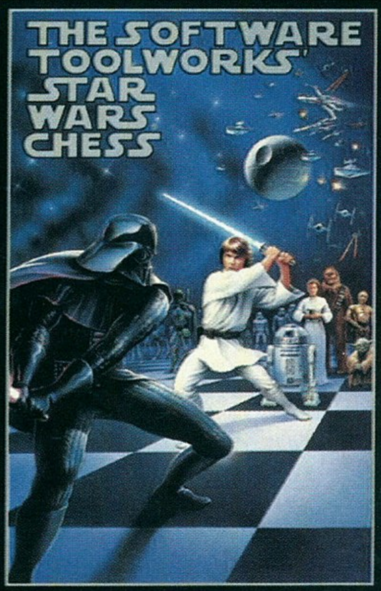
SUPER STAR WARS RETURN OF THE JEDI (SNES)



SUPER STAR WARS RETURN OF THE JEDI (SNES)



SUPER STAR WARS RETURN OF THE JEDI (SNES)





SUPER STAR WARS RETURN OF THE JEDI (SNES)


STAR WARS: DARK FORCES (PC)


STAR WARS: DARK FORCES (PS)



STAR WARS: REBEL ASSAULT II - THE HIDDEN EMPIRE (PS)


STAR WARS: REBEL ASSAULT II - THE HIDDEN EMPIRE (PS)


STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE (N64)


STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE (N64)



STAR WARS: YODA STORIES (PC)


STAR WARS JEDI KNIGHT - DARK FORCES II (PC)




STAR WARS JEDI KNIGHT - DARK FORCES II (PC)


STAR WARS JEDI KNIGHT - DARK FORCES II (PC)


STAR WARS TIE FIGHTER (MAC)


STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER (PC)


STAR WARS REBELLION (PC)

hony Daniels [C-3PO] szinkronhangja jelen), szereplők Lucas világából: a játéktábla utcáit planéták (Tatooine, Hoth), épületeit űrállomások és vadászgépek váltották fel. Míg a nappali bizonyos játékai sikerrel alakíthatóak digitális formába (lásd sakk, backgammon), a Monopoly ilyen formában – sajnos – nem buli.

1997
STAR WARS: YODA STORIES
Fejlesztő / Kiadó: LucasArts (PC), Torus Games / THQ (GBC)
Platform: PC (1997), Gameboy Color (1999)

A "Yoda történetek" az Indiana Jones and his Desktop Adventures c. minijáték "motorját" (ha lehet ilyesmiről beszélni) kapta örökségül. A kalapos hős kalandjához hasonlóan a játék minden indításkor újragenerálta a játékteret, ezzel – elméletileg – minden alkalommal megújult. Gyakorlatilag egy összefüggéstelen, rossz szájszagú játékról van szó, amit nyugodtan kiadhattak volna valamelyik képernyővédő csomag mellékleteként. A színes Gameboy változat ellenben a vágóélet lovagolja – EZ a játék EZEN a platformon tökéletes szórakozás lehet. Harc nincs, fejtörők vannak – "békés" RPG óhajt lenni az anyag. Ortodox rajongók óvakodjanak: a grafika SD karaktereket használ (NAGY fejek, APRÓ test – utoljára ;).

1997
STAR WARS JEDI KNIGHT - DARK FORCES II
Fejlesztő / Kiadó: LucasArts
Platform: PC
Teszt: 576 KByte, 1997. november

Mikor a Jedi Knight megjelent, a Katarn mítoszon edzett szülők már előrelátóan csomagolták a többnapi elemózsiát a messzi-messzi galaxis kalandjai felé induló csemetének – joggal. A "Dark Forces II" jött, látott, győzött – az élet ismét megszűnt körülöttünk. Kyle-ról már a címet elolvasva egyértelművé vált – Jedi lett, annak minden előnyével (Erő használata, fénykard a fegyverek között) és hátrányával (oda a zsoldos macho image). Célunk bosszút állni atyánkért és a Birodalom megakadályozása egy ősi jedi temetkezési hely erejének elszippantásában. 21 pálya, D3D támogatás (egy ideig azzal ijesztgetett a szaksajtó, hogy a játékot kizárólag a Rendition Verité chipje fogja mozgásba hozni), multiplayer bishi bashi, érdekes történet két féle befejezéssel, kiegészítő küldeteslemez (MYSTERIES OF THE SITH, 1998) Mara Jade kisasszony főszereplésével...mi egyebet kívánhattunk volna? A rá következő évben a készítők sajnos szétszéledtek (Justin Chin project leader / designer elment Infinite Machine-t, Ray Gresko főprogramozó Nihilistic Software-t alapítani), ami egyben a "vérbeli" Dark Forces sorozat végét is jelentette.

1997
STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI
Fejlesztő / Kiadó: LucasArts
Platform: PlayStation
Teszt: 576 Konzol, 1998. április

A gonosz Arden Lyn rendezi az első teräs käsi tornát (ősi harcművészetről van szó), hogy leszámoljon a lázadás vezetőivel. Verekedős játék, hajmeresztő párviadalokkal (csöppet furcsa látvány, ahogy Luke belerúg néhányat a földön fetrengő Leia-ba) – de nem ezért bukott. Bár minden helyszín és karakter kidolgozott (1300 poligon egy figura – részletesebb textúrákkal, mint a rivális Tekken 2), lassú és gyötrelmes a harc – szemétre vele. Protagonisták: Boba Fett, Chewie, Leia, Arden Lyn, Han Solo, a gamorrai Thok és Hoar (nem szerepelt a mozikban), Luke – majd titkos szereplőként Darth Vader, Mara Jade, Jodo Kast, rohamosztagos ill. "rabszolga" Leia. Csábítóan hangzik, de megalapozott tanácsunk: elkerülni.

1997
STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER
Fejlesztő / Kiadó: Totally Games / LucasArts
Platform: PC
Teszt: 576 KByte, 1997. május

Kizárólag hálózati / online összecsapás a két rivális tábor között – ez a zseniális munka megelőzte korát. Gyöngyöt a disznók elé – a Totally Games formációba menekült Larry Holland kénytelen volt egy magányos játékost megcélzó kampánylemezzel megtámogatni a dolgot (BALANCE OF POWER, 1997).

1998
STAR WARS REBELLION
Fejlesztő / Kiadó: Coolhand Interactive / LucasArts
Platform: PC
Teszt: 576 KByte, 1998. május

Jogi problémák miatt bizonyos régiókban a játék SUPREMACY alcímmel jelent meg. Kellemes kis agytorna LENNE a Star Control / Master of Orion stílusában: a kezelőfelület azonban SZADISTA. A 10 szektorra, azon belül 10 rendszerre osztott Star Wars galaxis erőforrásainak mikromanagement-je közben valóságos ablakhegyeket kell majd megmozgatnunk. Menük, almenük, al-almenük; listák, statisztikák. Egyenként kell majd lezárogatni minden ablakot. Nehézkes dolog (a kézikönyv 178 [százhetvennyolc!] oldalas), ami kár – figyelemreméltó alternatíva lehetett volna a Civilization mellett. A beépített mini-enciklopédia mindenesetre hasznos.

1998
STAR WARS: DROIDWORKS
Fejlesztő / Kiadó: Lucas Learning
Platform: PC

A Lucas Learning kifejezetten gyermekeknek készített játékainak sorát nyitotta meg. Építőkészlet kalandelemekkel, kilenc éves kortól kilenc éves korig. Főszerepben a lázadók beépített ügynöke (esetünkben a gyermek), aki egy jawa műhelyben épít droidokat a Birodalom elleni küldetések végrehajtására.

1998
STAR WARS TRILOGY ARCADE
Fejlesztő / Kiadó: SEGA
Platform: Játékterem

A SEGA második komolyabb kaliberű játéktermi játéka mögött az AM Annex újjászületett csapatának munkája húzódik meg (Tetsuya Mizuguchi ekkor lépett le az élről Dreamcast játékokat gyártani, helyét a Namco-tól átigazolt Kenji Sasaki [Ridge Racer sorozat] vette át). A felújított trilógia mozikba kerülésének örömére kiadott kéjutazás gyakorlatilag a IV.-V.-VI. epizód legjelentősebb történéseit gyúrja egybe, hat pályát (kezdetben hármat) kínálva. A Yavin-Hoth-Endor vonal adott (a játékmenet a Star Wars Arcade és a fénypisztolyos mókák keveréke), kiegészítésként megverekedhetünk Boba Fettel ill. Vaderrel, majd lerombolhatjuk a második Halálcsillagot is. Erővisszacsatolásos botkormány; kényelmetlenül gyönyörű, Model 3 Step 2 alaplap hajtotta csodagrafika, fantasztikus összekötő jelenetek, alternatív bejárható útvonalak minden pályán, két féle kivitel (Deluxe, 50" képernyővel ill. standard, 29 inchessel), a játékoshoz igazodó nehézségi szint és a szokásos magas SEGA nívó a fő jellemzők (meg a maximum 15 perces játékidő ;). Ma is fellelhető / kipróbálható a főváros számos frekventált játéktermében.

1998
STAR WARS: MILLENNIUM FALCON CD-ROM INTERACTIVE PLAYSET
Fejlesztő / Kiadó: Hasbro Interactive + LucasArts
Platform: PC

Csatoljuk fel a műanyag Millennium Falcon kezelőpultot a billentyűzetre (SZABVÁNY billentyűzetre, R. úr a maga kis "natural" billentyűzetével máris kiesett a játékból), töltsük be a szórakoztató szoftvert és irány a legközelebbi segítségünkre szoruló rendszer. Érdekes elképzelés a Hasbrotól – gyerekeknek.

1998
STAR WARS ROGUE SQUADRON
Fejlesztő / Kiadó: Factor 5 / LucasArts
Platform: Nintendo 64, PC (1998)
Teszt: 576 KByte, 1999. január (PC); 576 Konzol, 1999. február (N64)

Egyszerű, akcióorientált lövöldözés a legendás Zsivány osztag oszlopos tagjaként (küldetések Luke és Wedge szerepében). Rejtett missziók, bónuszok, titkos járgányok – az expanziós csomag csodát művelt az N64-es változattal – segítségével a matéria zökkenőmentesen fut 640x480-ban is. Kár az erős ködösítésért és a "csupasz" helyszínekért.

1999
STAR WARS X-WING ALLIANCE
Fejlesztő / Kiadó: Totally Games / LucasArts
Platform: PC
Teszt: 576 KByte, 1998. december

Az X és a TIE egy-egy oldalt mutatott be, az Alliance a kívülállás valószerűtlenségét kóstolgatja. A "Keresztapa" és a "Jedi visszatér" elmés fúziója – virtuális porhüvelyünk egy (a lázadókkal szimpatizáló) csempészcsalád sarja lesz. Dicsőséges lelépő Holland mestertől és 15 fős (!) csapatától (jelenleg ismét világháborús szimulátort csiszolgat, egy ideig tehát búcsút kell intenünk a mézédes X-Wing sorozatnak).

Kőkemény szimuláció, 5 oldalas kontroll-referencia kártyával (ezen van a gombkiosztás); kereskedéssel, 6000 sornyi párbeszéddel. Az endori csatában 128 hajó szalad egymásnak (eredetileg kétszer ennyi volt, de a folyamatos képfrissítés kedvéért megnyesték) – ebből a humán résztvevők száma akár 32 is lehet.

1999
STAR WARS: EPISODE I RACER
Fejlesztő / Kiadó: LucasArts + Activision
Platform: PC, Mac, Nintendo 64 (1999), Dreamcast (2000)
Teszt: 576 KByte / 576 Konzol, 1999. június-július (PC / N64); 576 Konzol, 2000. november (DC)

Vitán felül a "Baljós árnyak" leginkább "megjátékosítható" szegmense a tatuini Boonta Eve Classic fogatverseny. Mint ifjú Anakin Skywalker kezdünk (iniciálisan hat gép választható), a végső cél Sebulba porba alázása lesz majd. Számítógépen hálózati ill. internetes játék, konzolokon (játszhatatlan) osztott képernyő igyekezett feldobni a négy nézetből szemlélhető közepes grafikát (nehezen jött át a mozi 900 mérföld per órás száguldása). Dreamcast-osok egymásnak eshettek a néhai SEGANet-en is. Nyolc világ több, mint 20 pályáján (ami az első hét különféle variációiból állt össze; a pályatervezés ragyogó) keverhettük fel a port több, mint 20 ismert fogathajtó előtt (resp. szívhattunk mögöttük). Street Rod-ra emlékezők kitárt karokkal fogadják majd, hogy a versenyeken nyert pénzt Wattonál (fel)javításokra költhetjük – a betakarított pénz egyébként nem csupán a helyezéstől függ, hanem attól is, mekkora önbizalmunk van a versenyt megelőzően (a "fair" választás a győztes kvartett között osztja el a zsozsót, a "skilled" a győztest részesíti előnyben a léleosztásnál, míg a "winner takes all" pontosan úgy kezeli a disztribúciót, ahogy azt neve is sugallja). PlayStation változatról sokáig ment a susmus, végül nem lett belőle semmi. N64 tulajdonosok felölthetik a díszvigyort – de talán inkább ők is húzzák ki azt az expanziós csomagot – igaz, a felbontás zuhan, de a sebesség nő – egyenes arányban a megelégedettséggel.

1999
STAR WARS: EPISODE I THE PHANTOM MENACE
Fejlesztő / Kiadó: Big Ape / LucasArts
Platform: PlayStation, PC
Teszt: 576 KByte, 1999. június (PC); 576 Konzol, 1999. szeptember (PS)

Nevéhez hűen a játék az I. epizód cselekményének torz pantomimja: egy kis vívás meg lövöldözés, egy csipetnyi fejtörő, némi kaland – de a kirándulás mindhárom zsánerbe sajnálatos módon hihetetlenül primitív szinten történik – ez persze nem vetett gátat annak, hogy a filmpremier előtt gyorsan boltokba vágott játékból a LucasArts vagonszámra adjon el. Négy központi karaktert személyesíthetünk meg (Obi-Wan, Qui-Gon Jinn, Padmé Amidala, Panaka kapitány) 12, közepes nagyságú szinten átbukdácsolva. Almos, jellegtelen darab – hanyag pályatervezéssel, logikátlan irányítással és olcsó programozói tudással megtámogatva. Jeff Gerstmann (GameSpot): "Ez a játék bármilyen közönségnek képes felhőtlen csalódást okozni".

1999
STAR WARS: THE GUNGAN FRONTIER
STAR WARS: JAR JAR'S JOURNEY
STAR WARS PIT DROIDS
STAR WARS YODA'S CHALLENGE ACTIVITY CENTER
Fejlesztő / Kiadó: Lucas Learning
Platform: PC, Mac (1999-2000)
Teszt: 576 KByte, 1999. július-augusztus (The Gungan Frontier)

Lucas Learning offenzíva, ismét. A Gungan Frontier hőse a nabooi csata (gungan) hőse is egyben, feladata a túlnépesedő gungan városok problémájára megoldást találni – pontosabban kolóniát egy közeli holdon. Ökorendszer gyártás, miniatűr Sim Life az általános iskolák ötödik osztályos tanulói számára. "Jar Jar utazása" az egészen fiatal korosztályt vette célba (négy éves kortól) – nem is kifejezetten játék, amolyan "interaktív mesekönyv", rejtett minijátékokkal. A Pit Droids puzzle – 300 pályán keresztül kell az alacsony tervezésű androidokat a Nagy Versenyre terelnünk; eltévedtek szegénykék (kilenc éves kortól ajánlva). Yoda kihívása vegyessaláta hat éven felüli olvasóinknak: vannak benne fejtörők, matek, zene, olvasni tanulok meg "Anya, nézd! Nyomtatok neked a Jar Jar-t" opció. Szó mint száz, ijesztő is lehet :).

1999
STAR WARS: EPISODE I RACER
Fejlesztő / Kiadó: LucasArts
Platform: Gameboy Color

A népszerű konzolos fogatverseny színes Gameboy konverziója az utolsó pillanatban érkezett (decemberben jelent meg, pontosan Karácsony előtt). Változások: felülnézet; egyszerre csak egyetlen rivális kihívását fogadhatjuk el. A lehetőségekhez mérten jó (és gyors) grafika, szolid játékmenet, link kábel támogatás a fej-fej melletti cikázás érdekében. Induláskor csak Anakin választható, a többieket folyamatosan legyőzve lehet "megszerezni". A csúcson természetesen Sebulba vár.

2000
STAR WARS DEMOLITION
Fejlesztő / Kiadó: Luxoflux / LucasArts + Activision
Platform: PlayStation, Dreamcast
Teszt: 576 Konzol, 2000. December (PS)

Vigilante 8 / Twisted Metal öntet. Nagy ívben tessék elkerülni, annyira rossz és annyira röhejes. Utánajártunk: a legtöbb amerikai magazinban B+ a kiosztott értékelés (ez nálunk a lehetséges 10 pontból kb. ötöt jelentene), amit a magyar olvasó félvállról félreérthet.

2000
STAR WARS: EPISODE I OBI-WAN'S ADVENTURE
Fejlesztő / Kiadó: HotGen Studios / LucasArts + THQ
Platform: Gameboy Color

Voilá: egy Phantom Menace, Qui-Gon Jinn nélkül. Egyszerű kis játék, minden bájt nélkülözve – amiből többek között azt is megtudhatjuk, hogy az ifjú padawan (akinek szerepére mellesleg Kenneth Branagh és Johnny Depp is esélyesek voltak – Lucas szerint) egyes egyedül szállt szembe az egész droid hadsereggel majd Darth Maullal. Lucas forogna a sírjában – ha halott volna.

2000
STAR WARS RACER ARCADE
Fejlesztő / Kiadó: SEGA
Platform: Játékterem

Nem összekeverendő a LucasArts forgalmazta konzolos és számítógépes változatokkal, az egykori SEGA AM5 (korábban SEGA AM Annex – ma SEGA Rosso; a fejlesztő brigád gyakorlatilag azonos a korábbi STAR WARS TRILOGY ARCADE készítőivel) műhelyeiből érkezett, izmos Hikaru alaplapon száguldó verseny a legapróbb részleteiben is me-

galázza házi "riválisait". A grafika részletes és ultragyors (különösen, ha a versenyenként háromszor használható "boost" gombot is megnyomjuk – fogatunk sebessége ilyenkor túllépheti az 1200 km per órát is), a hangulat megismételhetetlen. A felkínált négy pálya talán kevésnek tűnik, de vastag pénztárcájú játékterem-tulajdonos egészen biztosan a négy, sorba-kötött kabinet kiszerelést vásárolta be – barátaink ellenében átszakítani a virtuális checkpoint-okat pedig megfizethetetlen élmény. Az autentikus dual stick kezelésről egyedül a helyhiány miatt nem áradozunk. Februárban jelentették be, nyáron emelték be a játéktermekbe. A sokak által várt Dreamcast változat nem csupán technikailag volt lehetetlen, de jogilag is – a Lucas licenc csupán a coin-op piacra szólt (hasonló okokból nem készült soha házi változat a SEGA "The Lost World" c. játéktermi játékából).

2000
STAR WARS ANAKIN'S SPEEDWAY
STAR WARS EARLY LEARNING ACTIVITY CENTER
STAR WARS MATH: JABBA'S GAME GALAXY
Fejlesztő / Kiadó: Lucas Learning
Platform: PC, Mac

Anakin's Speedway: pillekönnyen kezelhető pályaépítő játék négy éves kortól. Ugyancsak ettől az életkortól (hat évessel bezárólag) javallott az Early Learning: Nass főnök és Amidala királynő népei összefogtak a nagy ünnepség kellő pompával való megrendezésére – mi pedig számolhatunk, meg olvashatunk, meg tanulhatunk közben. Naná, hogy itt is lehet Jar Jar-t nyomtatni. Szürkeállomány-elszippantó aljáték viszont a táncos-zenés Gungan Deesco – csak saját felelősségre tessék kipróbálni. Jabba matekja menő – logika, stratégia szintén be vannak járatva, összefuthatunk Sebulbával vagy Teemtoval és Ratts Tyerell-el is. Hogy ki az okosabb? "Shloss go du boska mallya!" – also spracht Jabba, azaz "Kezdődjék a Verseny!" ;).

2000
STAR WARS: EPISODE I JEDI POWER BATTLES
Fejlesztő / Kiadó: LucasArts; HotGen Studios / THQ (GBA)
Platform: Dreamcast, PlayStation (2000); Gameboy Advance (2001)
Teszt: 576 Konzol, 2000. május (PS) / 2000. november (DC) / 2002. május (GBA)

Öt Jedi harcos (Qui-Gon Jinn, Obi-Wan, Mace Windu, Adi Gallia és Plo Koon) száll szembe tíz változatos pályán át minden agresszióval, á la Fighting Force / Berserk. Gyors, látványos akciójáték – hibákat itt is találna vacsavacsa* ízlésünk, de kivételesen nem keresünk – tessék felhőtlenül szórakozni (*vacsavacsa – ez most magyarul van, annyit tesz: kényes, finom – Kolozsvári Grandpierre Emil gyűjtéséből).

2000
STAR WARS: FORCE COMMANDER
Fejlesztő / Kiadó: Ronin Entertainment / LucasArts
Platform: PC
Teszt: 576 KByte, 2000. április

Ez a játék hosszasan bújócskázott (először 1998-ban jelentették be), végül – mikor már mindenki lemondott róla – megjelent. 3D, valósidejű stratégiai elmecsiszoló – természetesen mindkét oldalt játszhatjuk. Alapos kiképzés után unalomba fulladó játékmenet, ami felöleli a IV. és a VI. epizód közti időszak felszíni összecsapásait. Hálózati és internetes játékmód mellékelve.

2000
STAR WARS: EPISODE I BATTLE FOR NABOO
Fejlesztő / Kiadó: Factor 5 / LucasArts
Platform: Nintendo 64 (2000), PC (2001)
Teszt: 576 KByte, 2001. április (PC); 576 Konzol, 2002. május (N64)

Az I. rész Rogue Squadron-ja. Aki nem bánja, hogy ugyanazt a játékot veszi meg újra, előkaphatja a bukszát. A főszerepben Gavyn Sykes hadnagy nézeteltérése a Kereskedelmi Szövetséggel. Nintendon kellemesen altató, számítógépen egy vérlázítóan egyszerű és ódon grafikával kiszerelt játék benyomását kelti. A "Baljós árnyak" történészei számára az alapsztori érdekes kiegészítése lehet.

2001
STAR WARS EWOK ADVENTURE
Fejlesztő: Parker Brothers
Platform: Atari 2600 VCS / Sears Video Arcade

John Bennet 1997-ben adta hírül a világnak: apja barátjának révén szert tett a Parker 1983-ban bejelentett, majd "lefújt" projectjeinek egyikére – az Ewok Kaland prototípusára. A Parkernál állítólag két olyan 2600-as játékon is dolgoztak, ami soha nem jelent meg: a másik a hangzatos Battle of the Sarlacc Pit nevet viselte. 2000-ben egy európai gyűjtő is fellelt egy PAL kísérleti kazettát, amit ROM formában közzé is tett a 2001-es Eurocon retrojáték kiállításon. Ha másért nem is, az ilyen felfedezésekért mindenképpen érdemes foglalkozni az emulációval.

2001
STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING
Fejlesztő / Kiadó: Lucas Learning
Platform: PlayStation 2

Super Mario Kart a cikknek címet adó világegyetemben. "Super-deformed" parányok, osztott képernyő, tömény komolytalanság. Multitap segítségével négyen is elvetemülhetünk. Tervezték Dreamcast-ra, PC-re és Mac-re is, egyikre sem jelent meg. Szerencsére.

2001
STAR WARS STARFIGHTER
Fejlesztő / Kiadó: LucasArts
Platform: PlayStation 2, Xbox (2001); PC (2002)
Teszt: 576 Konzol, 2001. május (PS2); 576 KByte, 2002. február (PC)

Variáció a Rogue Squadron témára. Eredetileg 2000. novemberére tervezték, ám átcsúszott a tavalyi évbe. 14 küldetésben kéne helyt állnunk (három bolygó felszínén / orbitális pályáján játszódó szinteken) – hőseink Vana, a fürge zsoldos; Nimh, a Kereskedelmiek fókuszába került kalóz és Rhys, a Naboo Forces színeiben tetszelgő pilóta – történetük látszólag különálló, de végül egy hangulatos fináléban összefutnak a szálak. Gépeik tulajdonságai és fegyvereik kellőképp variáltak (különösképp kellemes a felső atmoszférából használható mesterlövész fegyver) és a PS2 pirotechnika is a helyén van – de döcögős a dinamika és fantáziamentes a történet – ráadásul rövid az élettartam. A Microsoft dobozán SPECIAL EDITION címkiterjesztéssel, nagyobb felbontású textúrákkal, új multiplayer játékmódokkal és 5 bonusz küldetéssel… hiába.

2001
STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER
Fejlesztő / Kiadó: Factor 5 / LucasArts + Activision
Platform: GameCube
Teszt: 576 Konzol, 2002. január

Vitathatatlan, hogy vizuálisan a Zsivány Vezér alázatot parancsolóan lenyűgöző. A modelleket (egy Csillagromboló pl. 130.000 poligonból áll) eredeti (a felújított trilógiához is felhasznált) textúrák fedik, egyenesen az ILM műhelyeiből. Dennis Lawson (Wedge) új hangokat rögzített a játékhoz. Az eredeti Squadron mesterséges intelligenciája kellemesen javított formában tűnik fel. Sajnos a határidő szoros volt. Summa summarum, csak a grafika az, ami csodálatra méltó a játékban – mindent láthattunk és mindent megtapasztalhattunk már korábbi játékokban, a német fejlesztőknek tehát nem sikerült meglelniük a Haladás ösvényét. A játék ráadásul apró, kellemetlen hibáktól hemzseg ill. komoly problémái vannak a stabil képfrissítéssel is (különösen igaz ez a nálunk megvásárolható PAL változatra) – a tényt, hogy ez eredetileg egy egyszerű folytatásnak készült az N64-re (mert annak készült), nem sikerült maszkolni poligonok százezreivel sem. Függetlenül mindettől, a látványt és a hangot (Dolby Pro Logic II) tekintve EZ a Yavin-Hoth-Endor szentháromságon alapuló alaptrilógiából valaha készült legakkurátusabb digitális feldolgozás – kihagyni BŰN.

2001
STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS
Fejlesztő / Kiadó: Ensemble Studios / LucasArts
Platform: PC (2001); Mac (2002)
Teszt: 576 KByte, 2001. december / 2002. június (Clone Campaigns)

Tömören: Age of Empires (azonos a fejlesztő és az engine) Star Wars díszletekkel. Éppen a napokban kapott kiegészítő küldeteslemezt, GALACTIC BATTLEGROUNDS CLONE CAMPAIGNS címmel: a vesézést a KByte júniusi számának borítója rejti.

2001
STAR WARS OBI-WAN
Fejlesztő / Kiadó: LucasArts
Platform: Xbox
Teszt: 576 Konzol, 2002. június

1998. októberében, amikor az Obi-Wan bejelentésre került, mindenki mint a Jedi Knight folytatását üdvözölte (háttérben a "Mysteries of the Sith" Jedi Knight küldeteslemez készítői). Vesztü(n)kre. A játék csúszott és csúszott – s bár a végtermék a Dark Forces saga hangulatát próbálja elénk varázsolni, a rettenetes mesterséges intelligencia, a gyenge textúrák, az idegesítő kamerakezelés, a szaggatás, a borzalmas szinkronhangok és a bugyuta küzdelmek a Jedi Tanács tagjaival tönkreszabdalják a hangulatot. Böjtös kolléga részletes beszámolója a 43. oldalon indul.

2002
STAR WARS RACER REVENGE
Fejlesztő / Kiadó: Rainbow Studios / LucasArts + Activision
Platform: PlayStation 2
Teszt: 576 Konzol, 2002. március

Nyolc évvel az I. epizód után, három évvel az eredeti videojáték után… fogatverseny Sony gépen. Finomabb mesterséges intelligencia, kellemes sebességérzet, a SEGA játékgépet megközelítő grafika, rövid élettartam.

2002
STAR WARS JEDI STARFIGHTER
Fejlesztő / Kiadó: LucasArts + Activision
Platform: PlayStation 2, Xbox
Teszt: 576 Konzol, 2002. április (PS2)

Csalás és ámítás – ez gyakorlatilag a jó öreg Starfighter, a második epizód technológiájával teletömve; visszatér még az idegen kalóz Nym is; de a főszerepet Adi Gallia, a Jedi Tanács tagja kapta és annak spéci Jedi Csillagharcos gépezete, ami a végtelen űrbe tudja szétsugározni az Erőt, felturbózott változatban (a különböző támadások végrehajtása számunkra a Beatmania-t idézte). A küldetések változatosak egy újdonsült videojátékosnak – ám a teherhajó-kísérgetés, kommandós-akció fedezése, a bedokkolt hajó védelme, különösképpen pedig a Toth kapitány vegyifegyver-bombázásának megakadályozása bennünket kísértetiesen emlékeztettek valami homályos dologra, konkrét címmel: Wing Commander IV: The Price of Freedom. A plágium felett szemet tudnánk hunyni – de a Jedi Starfighter szaggat is. NAGYON.

2002
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
Fejlesztő / Kiadó: Raven Software / LucasArts + Activision
Platform: PC (2002); Mac (2002 nyár); Xbox, GameCube (2002 tél)
Teszt: 576 KByte, 2002. április

A "Számkivetett Jedi" aránylag friss dolog (számítógépen) és nem olyan rossz dolog – a szaksajtó gyorsan ölbe kapta; ritka az olyan eset, hogy 90% alatti értékelést látott. A Raven (Soldier of Fortune sorozat, Star Trek Voyager – Elite Force) az iD Quake III Arena motorra építette játékában Kyle Katarn visszatér, hogy újfent felfedezze magában az Erőt, mert… nem áruljuk el, miért. Még az idén lesz róla terjedelmes teszt, a meglepetések pedig nem lennének meglepetések, ha most eljárna az arcunk. R. úr elpufogtatott ugyan vele, de nem ragadta magával a dolog – az pedig, hogy Nar Shadaa bárjában még mindig a REGI Williams "kantina-ragtime" szól, magas fokú léhaságról tesz tanúbizonyságot a készítők oldaláról. Amilyen csodálatos kiterjesztése volt régen a Dark Forces a Star Wars világnak, olyan keveset és unalmasat rak hozzá az Outcast. A villámgyorsan oldalazó rohamosztagosok profilidegenségét már nem is hangsúlyozzuk.

2002
STAR WARS EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES
Fejlesztő / Kiadó: David A. Palmer Productions / LucasArts + THQ
Platform: Gameboy Advance

A legújabb Star Wars játék (a mozipremierrel egyidejűleg jelent meg), laza szálakkal kapcsolódva a Klónokhoz. A napokban futott be a szerkesztőségbe, Liquid apó csakhamar boncasztalra hajítja majd.

hamarosan
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
Fejlesztő / Kiadó: BioWare / LucasArts
Platform: Xbox (2002 ősz); PC (2003 tavasz)

4,000 évvel az első Halálcsillag megsemmisítése előtt még a Régi Köztársaság éli aranykorát. A béke fenntartása a Jedi lovagok kezében van, ám a Sith rend folyamatosan őrli a borsot orruk alá – a Sötét Oldal befolyása ekkor még jelentős, tagjainak száma napról napra nő, forrásai látszólag kiapadhatatlanok – így az összetűzések a két tábor közt napirendi pontot képeznek. Itt lépünk be mi; fiatalon, lelkesen. Háromfős csapatunkkal és Ebon Hawk nevű csempészteknőnkkel indulunk el csavarni egyet a történelem fonákján, hisz rajtunk áll vagy bukik a galaxis sorsa. A 2000. év tavaszától folyamatosan tatarozgatott szerepjátékot a kanadai BioWare fejleszti a Neverwinter Nights motorjának alapkövein – a csapat a Baldur's Gate, a Baldur's Gate 2 és a (Shiny megrendelésre készített) MDK 2 veteránjaiból verbuválódott. A hangokat és a zenét a Skywalker Ranch szolgáltatta be: a zeneszerző személye momentán ismeretlen – Mike Gallo producer szerint a John Williams hagyatékot ápoló, ugyanakkor eredeti kompozíciók fognak felcsendülni (legutóbb Joel McNeely művelt KOMOLY csodákat a Williams örökséggel a Shadows of the Empire esetében, aggodalomra tehát semmi ok). A KotOR amolyan akció-szerepjáték lesz, izgalmas "varázsrendszerrel" (term. Az Erő helyettesíti majd) és egzotikus helyszínekkel (Kashyyyk, a vukik otthona; Dantooine, Tatooine,…) és számos arcade minijátékkal.

hamarosan
STAR WARS BOUNTY HUNTER
Fejlesztő / Kiadó: LucasArts
Platform: PlayStation 2, GameCube (2002 ősz)

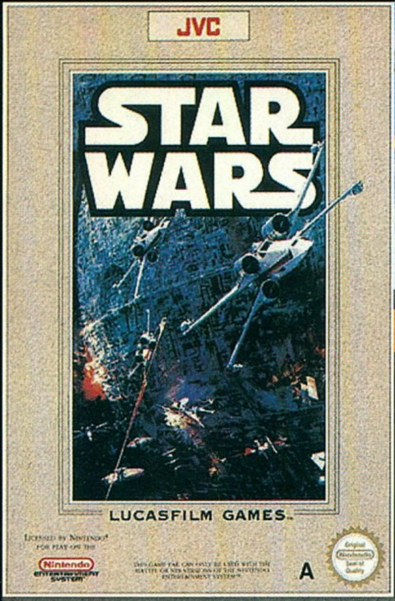
hamarosan
STAR WARS: THE CLONE WARS
Fejlesztő / Kiadó: Pandemic Studios / LucasArts
Platform: PlayStation 2, GameCube (2002 ősz)

hamarosan
STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED
Fejlesztő / Kiadó: Sony Online Entertainment / LucasArts
Platform: PC (2002. december); Xbox, PlayStation 2 (2003)

Dallamos címek a jövőből. Mindhárom játékról részletesen beszámolunk majd az elkövetkező hónapok híreiben.

~ reiker@eigo.co.jp

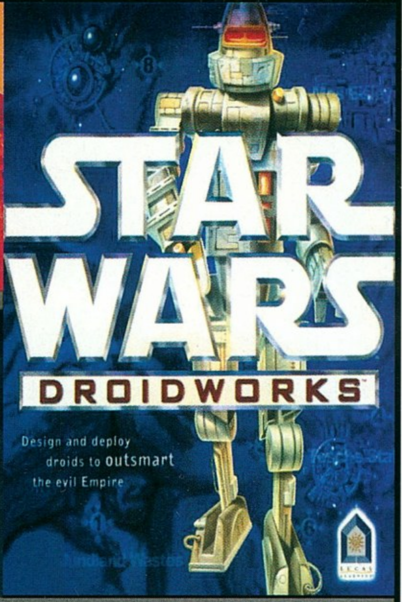
Következik: Street Fighter Történelem, 2. (befejező) rész **(Talán… Martin)**





STAR WARS TRILOGY ARCADE (JÁTÉKTEREM)







STAR WARS ROGUE SQUADRON (N64)



STAR WARS ROGUE SQUADRON (PC)



STAR WARS: EPISODE I RACER (DC)

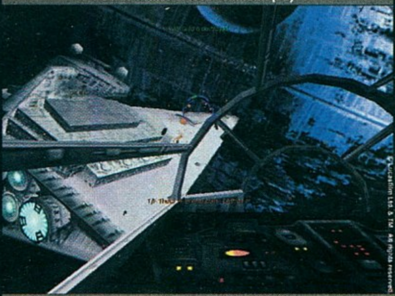




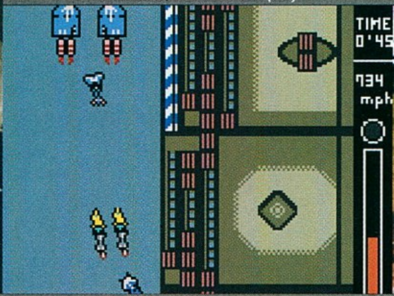
STAR WARS: EPISODE I RACER (N64)



STAR WARS: EPISODE I THE PHANTOM MENACE (PC)



STAR WARS X-WING ALLIANCE (PC)



STAR WARS: EPISODE I RACER (GBC)



STAR WARS DEMOLITION (DC)



STAR WARS DEMOLITION (PS)



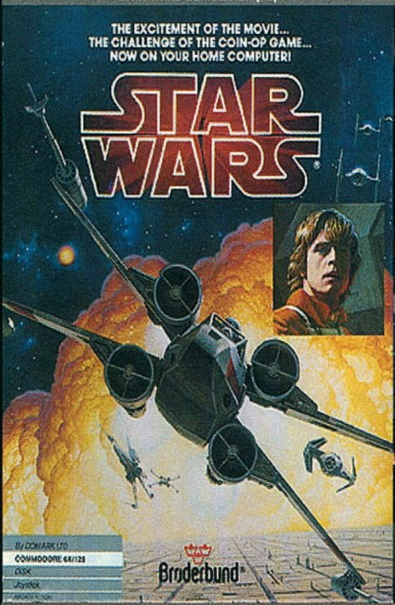
STAR WARS: EPISODE I OBI-WAN'S ADVENTURE (GBC)

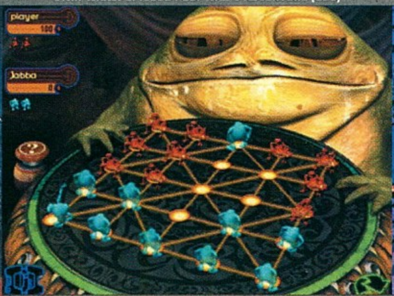




STAR WARS RACER ARCADE (JÁTÉKTEREM)

STAR WARS RACER ARCADE (JÁTÉKTEREM)

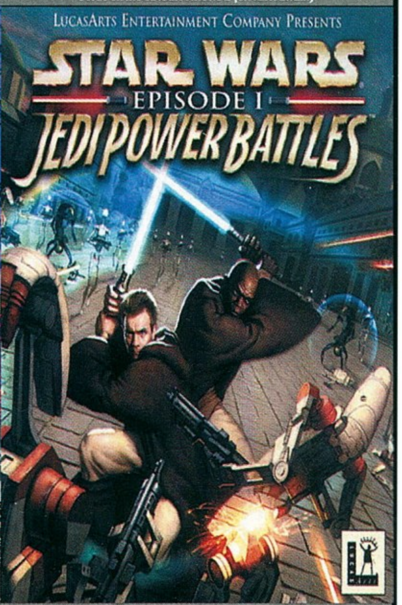




STAR WARS MATH: JABBA'S GAME GALAXY (PC)



STAR WARS: EPISODE I JEDI POWER BATTLES (DC)

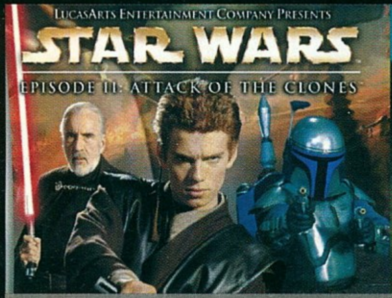




STAR WARS: EPISODE I JEDI POWER BATTLES (PS)

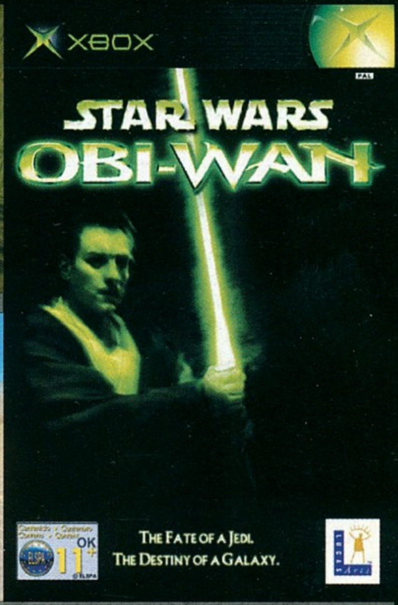


STAR WARS: FORCE COMMANDER (PC)




STAR WARS: EPISODE I BATTLE FOR NABOO (N64)


STAR WARS: EPISODE I BATTLE FOR NABOO (N64)

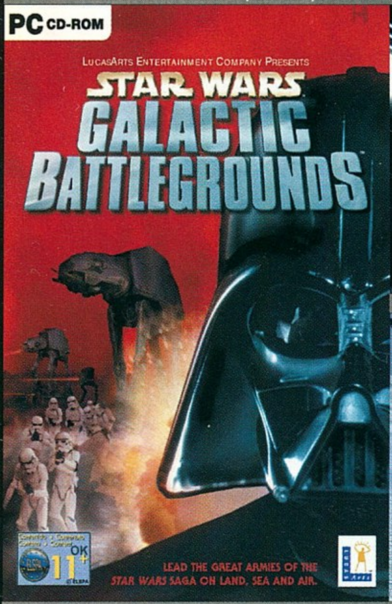



STAR WARS EWOK ADVENTURE (ATARI 2600)


STAR WARS EWOK ADVENTURE (ATARI 2600)



STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING (PS2)

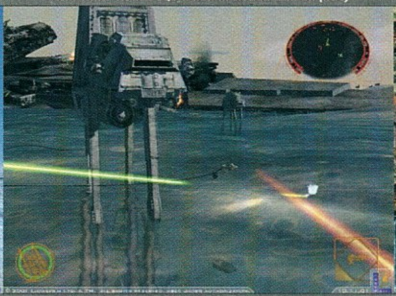



STAR WARS STARFIGHTER (PS2)


STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER (NGC)


STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER (NGC)

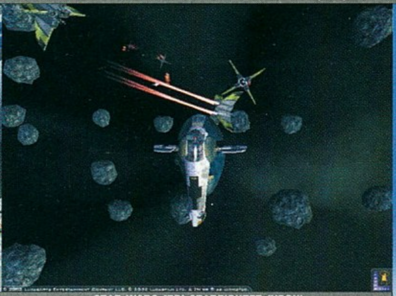

STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER (NGC)

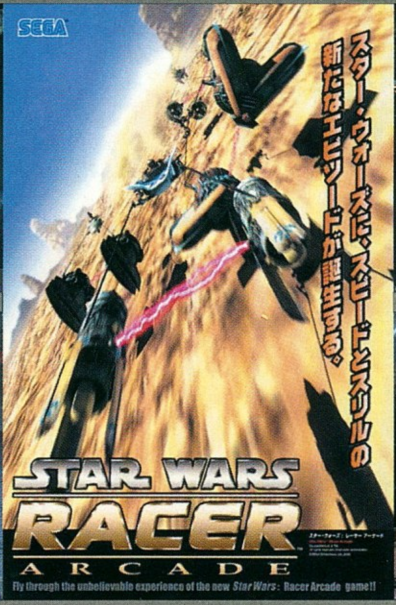

STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER (NGC)

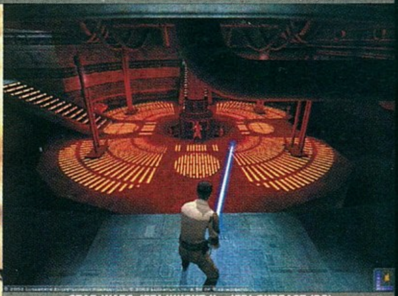

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS (PC)



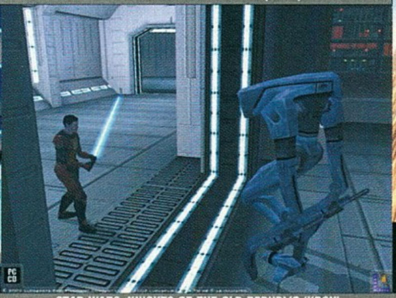
STAR WARS RACER REVENGE (PS2)


STAR WARS JEDI STARFIGHTER (XBOX)




STAR WARS JEDI KNIGHT II - JEDI OUTCAST (PC)


STAR WARS EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES (GBA)


STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC (XBOX)



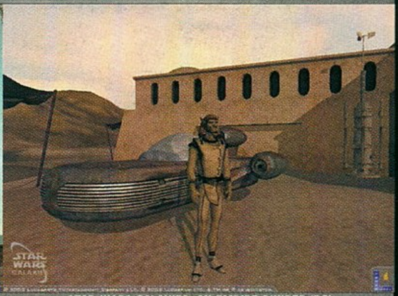
STAR WARS BOUNTY HUNTER (NGC)



STAR WARS BOUNTY HUNTER (NGC)


STAR WARS: THE CLONE WARS (PS2)


STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED (PC)


STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED (PC)



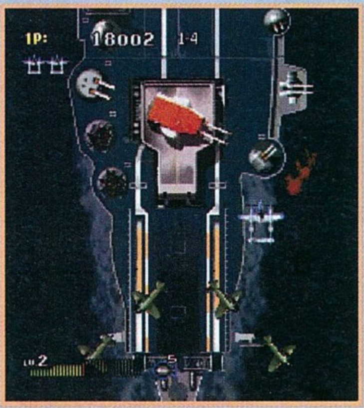
RETRO RULEZ

NOSZTALGIA.

Kilencvenes évek eleje, füstös kocsma, korhadt fapult, és egy magában halkan dörmögő kocsmáros. Olcsó gépi kóla, megnyúlt kazettáról játszott, nyávogó italo-pop, a sarokban pedig két automata: egy flipper (az Indiana Jones) és egy klasszikus vertical shooter, a Capcom 1942-je. Akkoriban számunkra az a játék volt az Isten. Órák után, órák közben, és gyakran órák helyett is kilógtunk a suliból, hogy a gépbe pár tízforintost (!) csörgetve irthassuk egy kicsit a repcsiket, párosával persze, mert úgy volt az igazi. Ezekben az elcsent negyedórákban legendák születtek. A normál lövés neve gyalázás lett a mi pubertás-szótárunkban, a speciális támadásé pedig igázás. A pályavégi főellenfelet elneveztük bölöncnek, és néha együtt ordítottuk: "Vigyázz, jön a főbölönc, igázz!" A kocsma lepukkant közönsége döbbenten figyelte a mis kis belterjes szórakozásunkat, lassan megcsóválták fejüket, és visszafordultak a jól megérdemelt korsó sörükhöz. Mi pedig igáztunk addig, amíg ki nem fogyott a zsebünkből tízes, vagy a dörmögő kocsmáros ki nem tette a szűrünket. Hazamentünk, elaludtunk, és a kék égen röpködő, össze-vissza lövöldöző repülőgépekről álmodtunk. Azt hiszem, ezt nevezik maradandó élménynek.

FLASHBACK

Gyorstekerés, tíz év előre. A kocsma már nincs meg, szolárium lett, vagy valami ilyesmi, tulajdonképpen nem is érdekes. A kocsmáros is eltűnt, talán meg is halt azóta, a dörmögése nekem mindig is egy súlyosan beteg ember krákogásának tűnt inkább, mind morgolódásnak. Az árkádok sem olyanok már, mint régen, nincs az a mindent átitató cigarettafüst, a pultnál energiaitalt kapni nyolcszázért, fényesek, tiszták, sehol egy kopott bútor, sehol egy korhadt söntés. Itt van viszont nekünk a Playstation, az egyes számú, maga is lassan retro gép inkább, és vannak rá a jó kis lövöldözős játékok. A kis szürke gép lassan olyan, mint egy szociális otthonba dugott nagyi, akiről kezd megfeledkezni a család. Néha még látogatják, ajándékot is visznek neki, de ezek már egyre kopottabbak, és a végén kiderül róluk, hogy valójában régi portékák, csak szegény nagyi örül nekik, mert a fiatalkorára emlékeztetik. Valami ilyesmi történt a Strikers sorozat második részével is.



TÉNYEK

A Strikers 1945 második része az Agetec gondozásban készült el PSX-re, az eredeti játéktermi játék négy részt ért meg. A téma most is második világháborús, az elvontabb fajtából persze. Hatalmas, mechává átalakuló repülőgép anyahajók, furcsa tengeralattjárók, és soha nem volt repülőgépek ellen kell harcolnunk, javarészt szintén a képzelet szülte gépek felhasználásával. A főellenfelek külön említést érdemelnek, ritkán látni ilyen ötletesen morpholó, a harc során többször átalakuló acélszörnyeket! A saját oldalunkon választható gépek választéka bőségesnek mondható, hat darab masina közül jelölhetjük ki a számunkra szimpatikust a játék elején. Ez nem szimulátor, is nincsenek eltérő repülési tulajdonságok, a gépek a fegyverzetükben és speciális támadásaikban különböznek egymástól.

A P38-Lightning egy nagy, folyamatosan áramló lézersugárral operál, melyet rakétákkal támogat meg, míg a Flying Pencake szerteszét szóródó lövedékeket okád magából, később szintén rakéták kíséretében. A lövés ereje a szétlőtt ellenfelek után maradó power-uppokkal növelhető, sőt egyenesen növelendő, ha két percnél tovább életben akarunk maradni. A szokásos szuper-támadás szerepét itt a korlátozott számban behívható segítőtársak töltik be, általában egy rajnyi repülő, akik egyrészt bevédenek az ellenséges tűz elől, másrészt kegyetlenül megsorozzák az ellenfelet. A harmadik speciális tulajdonság egy nagy lövés, mindegyik gépnél eltérő persze, melyet fel kell töltenünk, csak ezután használhatjuk. A nehézség riasztó, és ez nagyon rendben van is így, egy tisztességes shooter nem lehet könnyű, az pont a stílus lényegét tenné tönkre. Életerő nincs, egy pontos találta, és végünk, nagyon oda kell figyelni. Kezdők ne szégyelljék az egyes számú (legkönnyebb) nehézségi fokozat kiválasztás, még így sem lesz gyalog-galopp, akkor se, ha ezen a szintem majomnak szólít minket a gép. Az eredeti játéktermi automata más képarányokkal rendelkezett, mint a mai tévék, innen jön a játék elején választható három mód (Original 1-2, és Arcade). Az Original 1 egy letterbox formátum, a kép teteje le van vágva, az ellenfelek és lövések pedig némileg le vannak lassítva. A második lehetőség az eredeti arányokat próbálja szimulálni: a kép még mindig letterbox, de repülőnk helyzetének megfelelően előre-hátra mozog. Az igazi az Arcade, az eredeti képarányokkal, csak éppen horizontálisan elfektetett képpel - mivel így képtelenség játszani, fordítsuk szépen az oldalára tévénket, és voila, máris az originál arcade-masina képét látjuk magunk előtt. A Strikers 2 nyolc pályát vonultat fel, ez kicsit kevésnek tűnhet, joggal. A kegyetlen kihívás ellenére a nyolc pálya némi gyakorlással viszonylag hamar végigjátszható, és a játék kipörgetése után nem sok felfedeznivaló marad. Nincsenek bonusz küldetések, nincsenek unlockolható játékmódok vagy repülők, csak az újrakezdés lehetősége, egy 2-es számú, minden eddiginél brutálisabb küldetéssorozatban – ugyanazokon a pályákon. Marad az összes repülő kipróbálása, harc a saját magunk által felállított pont-rekorddal, vagy ami a legjobb: a társas játék. A Strikers két játékost támogat, és ha tehetjük, először így üljünk neki. Egymás támogatása, a power-upok gáláns átengedése, vagy elmarása, valamint a két gép által végzett iszonyatos pusztítás a kétjátékos teszik a kétjátékos módot a Strikers beszerzésnek igazi okává. Így órákon, délutánokon, sőt, megkockáztatom, hogy napokon keresztül el lehet szórakozni vele, annyira élvezetes az egymás mellett való nyomulás. Nem szóltam még a grafikáról, talán azért, mert semmilyen szempontból nem érdemel különösebb figyelmet. Hozza azt a színvonalat, amit egy ilyen jellegű játéktól elváruk, nem túl szép, nem túl randa: a célnak pont megfelel. Iszonyatos mennyiségű ellenfelet mozgat a játék, belassulást nem tapasztaltam, de ez megint csak így van rendjén, a szaggatás tönkrevágná a folyamatos pusztítás okozta eufóriát. A hangok kissé tompán szólnak, a zene ezzel szemben nagyszerű és hangulatos, egy az egyben az eredeti arcade-muzsikát hallhatjuk. A portolást profik végezték, a játék korrekt átirata az eredetinek, se több, se kevesebb.





RETRO

Egy esős szombat délután újra összegyűltünk, sokan az ország másik feléből jönnek. Rövid beszélgetés, aztán szóba kerülnek a játékok, az öreg kocsma, az 1942... és előkerül a fiókból a Strikers. Hamarosan újra gyerekek vagyunk, igázzuk a bölöncöket, kiabálunk, szidjuk az ellenfelet. Néhány óra önfeledt játék, éjszaka lesz, mindenki indul haza. Kikapcsolom a konzolt, és mielőtt a lámpát is leoltanám, elmosolyodom: ma éjszaka újra repülőgépekkel fogok álmodni.

Liquid

STRIKERS II 1945

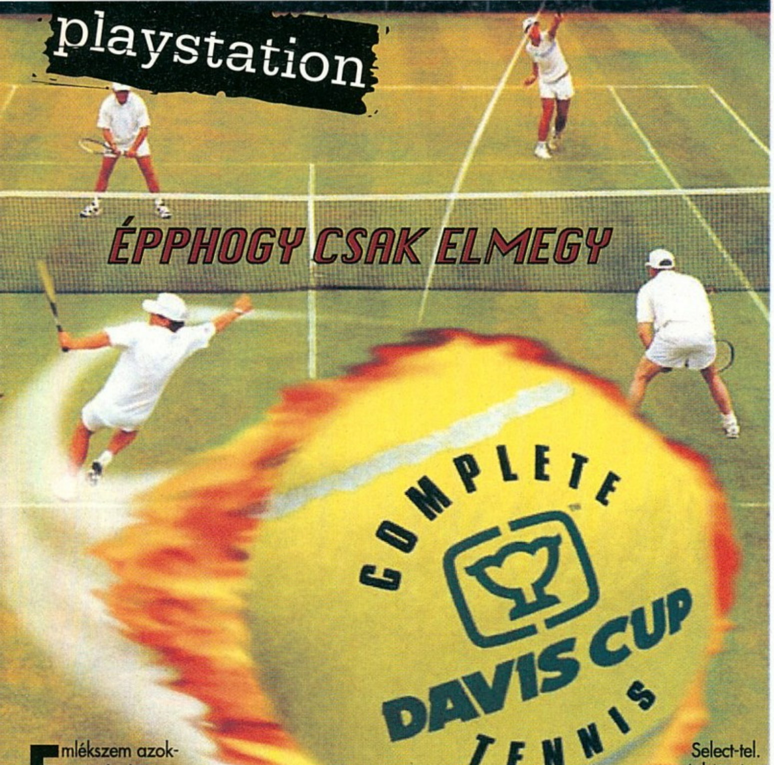
MIDAS/PSIKYO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ANNAK, AKI A RETROT SZERETI
× SENKI MÁSNAK

7.5 pont



ÉPPHOGY CSAK ELMEGY

Emlékszem azokra az ínséges időkre, mikor az Amiga és a PC párharcából az utóbbi került ki győztesen és a kiadók sorra kezdtek elpártolni az Amigától. Egyre kevesebb program jelent meg, míg végül az 576-os Érkezési Oldalt már csak a shareware és az amatőrök által készített játékokkal lehetett megtölteni. Valahogy ezt a korszakot idézte fel bennem a Davis Cup névre keresztelt teniszjáték. Szinte csak így sugárzik belőle az amatőrizmus. Látszik rajta, hogy nem valamelyik komoly fejlesztő cég logója alatt készült. A grafikai kidolgozás, a menürendszer és a játékmenet egyszerűsége is kísértetiesen emlékeztet a régi idők shareware programjaira, vagy a jó öreg Epic Interactive játékaira (biztosan sokan játszottak pl. a Jazz Jack Rabbittel).

A Davis Cup egy nagyon egyszerű tenisz program. Csúnyácska grafikával, felejthető zenével és satnya irányítással. A kiadó és fejlesztő csapat neve totálisan ismeretlenül hangzik, meg is kell néznem újból, hogy beírjam az értékelőbe, mert kiment a fejemből. Persze ez az én hülyeségem is lehetne, de ezúttal tényleg egy tök névtelen brigádról van szó.



Az intró – bár van valami – mégis inkább semmilyen. Fel sem tűnik, máris a menübe kerülünk, ahol választhatunk gyakorlás, gyors meccs, bajnokság és beállítások közül. A menürendszer egyébként elég helyesen néz ki, csak a játék alatt is maradtak volna ennél a koncepciónál. Viszont a "kézzel írott" betűtípust nem kellett volna erőltetni, így fest, mintha WordArt-tal nyomták volna oda, szóval igénytelen.

Bármennyire is kerestem, képtelen voltam rábírni, hogy kétjátékossal nyomuljak. Sehogy sem akarta a jót. Úgy vettem észre, hogy nincs kétjátékos mód, bár ezt nehezen tudom elhinni. Csakis az én masinámmal, vagy irányítómmal lehetett valami, biztos be lehet lépni a játékba menet közben egy másik emberrel is, de nekem nem sikerült. Meg ugye a menüben sem találtam erre utaló nyomokat.

A pályán két nézet közül válthatunk, ha leállítjuk a játékot a Start-tal és belépünk a menübe a Select-tel. A két nézet valójában szinte semmiben nem különbözik egymástól, szóval fölösleges kapcsolgatni. A kezelés hasonlóan épületes: X benyom, emberünk lendül, újra benyom, emberünk szervál. A gép szép ügyesen visszaadja, ha kell vetődik is. Látjuk, hogy közeledik a labda és kezdünk kétségbe esni. Elhúzzuk a kontrollert balra, de semmi sem történik. A pánik kezd eluralkodni rajtunk, de ekkor valami csoda történik és emberünk meglódul. Gyorsan lenyomjuk a Kört, erre vetődés és szerzünk egy pontot az ellenfélnek. Gondolom ezzel jól illusztrálva lett az irányíthatóság, még ha kicsit sarkítottan is. Kár több szót fecsérelni a programra, szomorú, hogy többnyire már csak ilyenek érkeznek a jó öreg PS1-re. Ha megnézzük az értékelőt, láthatjuk, hogy ez egy minden téren "Elmegy" a játék. Vagyis elmegy a bü...

Endrédy "Neon" Tibi



DAVIS CUP COMPLETE TENNIS

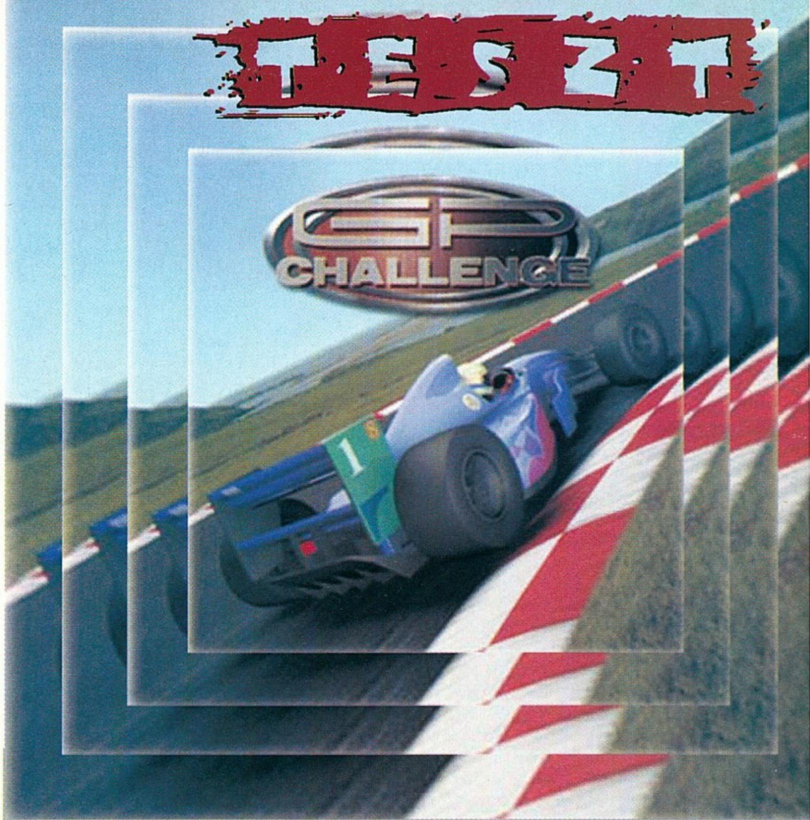
TELSTAR

GRAFIKA: ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG: ELMEGY
SZAVATOSSÁG: ELMEGY
ZENE / HANG: ELMEGY
HANGULAT: ELMEGY

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ CSAK FÉL OLDALT KAPOTT, THX TO MARTIN
× MINDEN RÉSZLETÉBEN AMATŐR PRODUKCIÓ

3 pont



Hihetetlen micsoda fantáziadús nevet kapott ez a játék! Tényleg beigazolódni látszik a Davis Cupnál megidézett amatőr áradat rémkép. Annyira kidolgozatlan és befejezetlen ez a progi, hogy ehhez képest a Davis Cup egy egész jól összerakott program. Mit is tartalmaz ez a GP Challenge? Van benne négy különféle pálya, Egy választható autó, megkíméli a játékost a beállítások fáradalmaitól, az intrónézés unalmától és ami a lényeg, a választási kényszert is átvállalja magára. A játékos csak hátra dől, kezében az irányítóval és évezi a száguldást. Egyetlen játékmód, a Single Player és gyors futam, tehát még bajnokság sincs. Igaz, minek is az, úgyis csak a baj van vele! Kiválaszthatjuk, hogy hány körös legyen a verseny és mennyire legyen kemény a gép, illetve az irányítás. Majd a kedvünkre való pályára is rábökhetünk, persze csak a neve alapján, még véletlenül se lássuk, hogy néz ki. Ezek után máris a kocsiban találjuk magunkat. Abban is igazat adok a készítőknek, hogy minek az autóválasztás...hiszen ezek a Forma 1-es autók tök egyformák, fel sem tűnne, ha mást választanánk. Mondjuk talán éppen ezért lehetett volna valami olyasmi, mint a C64-es Test Drive 3-ban, hogy átfestik a kocsit és más végsebességet kap. Ennyi már bőven elég is! Persze jobb, ha nincs, mert még megzavarja a szegény játékost, aki nem tudván dönteni a jobbnál-jobb kocsik között, a végén kikapcsolja a programot és elmegy valami érdekesebb szórakozás után nézni. Bárcsak én is így tehettem volna, de nekem muszáj volt játszanom vele és megírni ezt a kis ismertetőt. Sokan gondolják azt, hogy nincs is egyszerűbb munka, mint játszani és leírni a véleményedet. Belegondoltatok ti már abba, milyen amikor a századik ilyen remekművet kell letesztelnetek és megírnotok? Mikor végigjátszást kell kanyarítanotok, még a közepén se álltok a játékban, de a határidők sürgetnek? Hát nem egyszerű.





MÉG DOLGOZHATTAK VOLNA RAJTA...

Visszatérve a GP-hez. A grafikai kidolgozása viszont nem is olyan rossz (lehetne sokkal rosszabb is). A fiúk egy egész kellemes kis grafikai motort készítettek, ami néha megriccen ugyan, de azért jól néz ki. Kicsit itt is azt éreztem, hogy nincs befejezve (lehet, hogy tényleg?). A féknyomok nem látszanak, az árnyékok sem, az autók nem törnek láthatóan, de még csak nem is sérülnek. Bekapcsolni ezt természetesen nem lehet. Egyedüli beállítási lehetőség az irányító és a képernyő helyzete. Az irányítás kimerül a kormányzás és az automata váltó előre-hátramenet kapcsolgatásában. Persze van gáz és fék is. Ennyi. Nem is tartalmaz semmi többet a játék, addig lehet vele elhülyülni, míg meg nem unjuk a céltalan száguldozást. Még jó, hogy csak fél oldalt kell róla írnom, különben igen komoly bajban lennék. Azért kapott többet a program, mint a Davis Cup, mert élvezetesebbnek találtam a száguldozást mint a teniszezést és a grafikai kidolgozása is messze igényesebb, viszont mivel céltalan a játék, nagyon hamar rá fogunk unni.

Endrédy "Neon" Tibi

GP CHALLENGE

MIDAS

GRAFIKA: KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG: KÖZEPES
SZAVATOSSÁG: SIRALMAS
ZENE / HANG: ELMEGY
HANGULAT: ELMEGY

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ TETSZIK EZ A FANTÁZIADÚS CÍM
× 5 PERC ALATT RÁ LEHET UNNI, RÁ IS UNTAM

4 pont

MOORHUHN 3

CSIRKÉK, RESZKESSETEK!

Az Úr 1999-edik esztendejében valami örökre megváltozott Egy fura játék terjedt a buta pórnép között, kicsiny lemezeken, elektronikus pocsta útján adták volt körbe, "Ezt nézd meg, nagyon jó!" kommentárokat fűzve üzeneteikhez. A játék neve Moorhuhnjagd vala, melyet a jó magyar nép csak Csirkevadászatnak becézett. A csirkevadászat maga volt az egyszerűség: apró célkeresztet irányított az egyszeri játékos, mellyel a szerteszét repkedő madárfiókokat kellet levadászni Isten szép egéről, minderre másfél percnyi időt engedélyezett a játékprogram germánus készítője, a Phenomedia AG. Hisztéria kezdődött, az egyszerű emberek csak erről beszéltek az iskolában, a munkahelyen, és legfőképp az ember számunkra legkedvesebb találmányán, az Interneten.





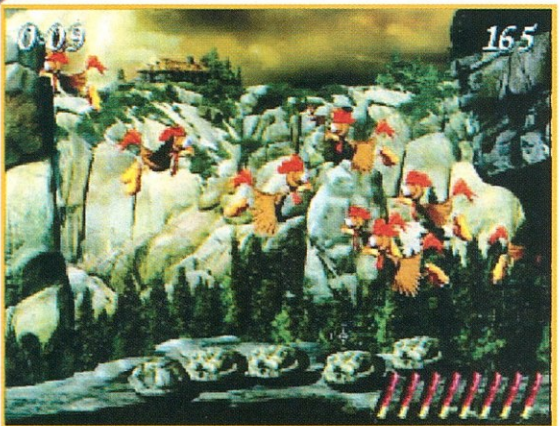
2000 augusztus 20: István királyunk ünnepén jelenik meg a játék második része. A szórakozásra kiéhezett plebs megrohanja a Phenomedia szerverét, mohóságukban határt nem ismerve egy millióan kívánják még aznap éjjel magukévá tenni a csirkevadászat új verzióját. A cég szervere az egyetlen értelmes megoldást választva megdöglend, a pórnép sír, és az összes lehetséges fórumon mirrorokat (alternatív letöltési helyeket) követel. Pár nap múlva már mindenkinek megvan a játék, az őrület új hulláma indul meg.

2001 március 4: Harmadik nekifutás. A roham hasonló, a szerverek ezúttal kibírják a megterhelést. A gátak végképp átszakadnak, online bajnokságok indulnak, honlapok tucatjai foglalkoznak a Moorhuhnjagd-al, most már senki és semmi nincs biztonságban a csirkék okozta hisztériától. A konzolos közösség még tartja magát, bár a második rész PS1-re kapható.

2002 május: megérkezik a Moorhuhn 3 felturbózott verziója Playstationre. A játékboltok környékén megszállott tekintetű emberek mászkálnak, idegesen várva a nyitást...

EGY ŐRÜLET ANATÓMIÁJA

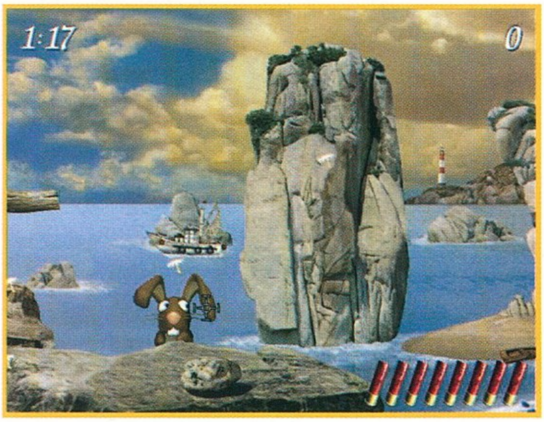
A Moorhuhnjagd sikerét nagyon nehéz megmagyarázni. Ha jobban megnézzük, egy végtelenül primitív játékkal állunk szemben: egy célkereszt, pár csirke, másfél perc, és végül egy pontszám. Semmi olyasmi nincs benne, ami manapság sikeressé tesz egy játékot. Nincs benne erőszak, nagy mellű hősnő, brutális fegyverek, robbanások, poligonhegyek, még egy nyamvadt zombi sem bújik elő sehonnan. Akkor mire a nagy felhajtás? A pontszámra kérem szépen, arra az átkozott pontszámra ott a képernyő tetején, az kerget őrületbe mindenkit. A Moorhuhnjagd az ember egyik legősibb, kompetitív ösztönére épít: jobbak akarunk lenni a másiknál, mindenáron győzni akarunk, mindegy, milyen áron. Szerezd be a Moorhuhnt, és játssz vele egy fél órát. Az őrület még nem érintett meg, csak magaddal versenyzel, próbálsz minél több csirkucit a másvilágra küldeni. Aztán kezded észrevenni az apró trükköket. A távolabbi csirkék lelövése több pontot hoz, a kacsákat nem szabad lelőni, mert az viszont pontot visz el. A másfél perc elég kevésnek tűnik, de sebaj, folytatod. A huszadik nekifutás után rájössz, hogy vannak titkok: lődd le a nyulat, extra pont jár érte; vagy találd meg a brekucit, az is kövér pontokat ér. Hagyd abba a játékot, és hívd át két haverodat. Elkezdtek felváltva nyomulni, és látni fogod, hogy jobb pontokat érnek el nálad. Pumpa felmegy, visszaveszed az irányítót, lősz, káromkodsz, lősz, káromkodsz. Valami elkezdődött, érzelmileg hat rád a dolog, bizonytalan területre tévedtél. Haverok elmennek, te még titokban gyakorolsz egy kicsit, hogy holnap jobb legyél. A kis gyakorlásból hajnali három lesz, másnap fáradtan ébredsz, mindegy, nyomás tovább. Délután apádat hívod ki, megver. Csendes pityergés a fürdőszobában, majd játék hajnalig. A vegetatív idegrendszered kezdi felmondani a szolgálatot, álmodban csirkék repülnek feléd, a fegyver kattog, kifogyott a muníció, hiába akarsz újratölteni egy gombnyomással, nem megy. Sikoltva ébredsz, iszol egy pohár vizet, majd remegő kézzel bekapcsolod a konzolt: szükséged van egy kis játékra, nem is, muszáj gyakorolnod! A suliban bágyadtan ülsz a gépteremben, begyulladt szemeiddel kedvenc gamerlapod híreit böngészed, mikor meglátsz egy topikot: "Moorhuhnjagd – ki mennyi pontot ért el?". Beleolvasol, majd hátradőlsz. Iszonyatos, hihetetlen pontszámok, eddig el sem tudtad képzelni, hogy ez is lehetséges. Felsóhajtasz, válladra dobod a cuccodat, hazafelé beugrasz a közértbe, nagy mennyiségű chipset, konzervet és kávét vásárolsz. Szükséged lesz rá, mert harcba indulsz, hosszú hadjáratba az átkozott csirkenép ellen...



MEGÉRI EZ NEKÜNK?

A kérdés megválaszolása nem lesz egyszerű. A Moorhuhjagd harmadik része egyrészről egy nagyon addiktív kis játék, tényleg rá lehet kattanni. A grafikája korrekt, poligonokat meg csúcs szuper effekteket persze senki se várjon tőle, mert olyanok itt nincsenek. A maga kétdimenziós valójában szép játék, de semmi különös, nem ezt fogod mutogatni a haveroknak a Bouncer vagy a Metal Gear 2 helyett, az biztos. A baj ott van, hogy ez a játék pécén teljesen ingyenes, freeware (azaz adware, de nem ez az a hely, ahol bele kéne mennünk az ingyenes szoftverek kategórizálásába - legyen elég annyi, hogy cégeket reklámoznak vele), szabadon, és a nagysebességű netelérés korábban villámgyorsan letölthető. Konzolon meg pénzt kérnek érte, ugyan nem túl sokat (kőkemény budget-kategória), de akkor is. A pléjstációs verzió előnye, hogy három minigame (Rockpecker – a harkályok által elkopácsolt dallamot kell visszajátszanunk; Airhuhn – agyagalamb-lövészet csirkékkel; Friend or Fowl – céllövészet kartonlapokra, ahol a tiltott lapok lelövéséért büntetés jár) is jár hozzá, de őszintén szólva ezek (vagy ezekhez nagyon hasonlók) a fejlesztők honlapjáról is letölthető – és azok is ingyen vannak. Újabb negatívum, hogy a PSX-es verzióval nem nagyon fogunk online játszani, ami nagy kár, mert számos nagy bajnokság fut éppen, német barátaink már a harmadik országos Moorhuhn kupánál tartanak, többszázezres (!) részvétellel, és komoly díjakkal. Ha nincs a közeledben egy decens pécé (nem is kell annyira decensnek lennie, egy viszonylag elavult masina is képes a Moorhuhnok futtatására), akkor megéri beruháznod a hármas számú Moorhuhnjagdra. Nagyon jó partyjáték, ideális szórakozás egy baráti összejövetel során, vagy remek bevezetője egy jó kis bulinak És ne feledd: elég pár órányi játék, és a rabjává válsz, szóval csak óvatosan! Úgy látom, az oldal aljára értem: azt hiszem, megyek, és levadászok pár csirkét... ;-)

Liquid



MOORHUHN 3

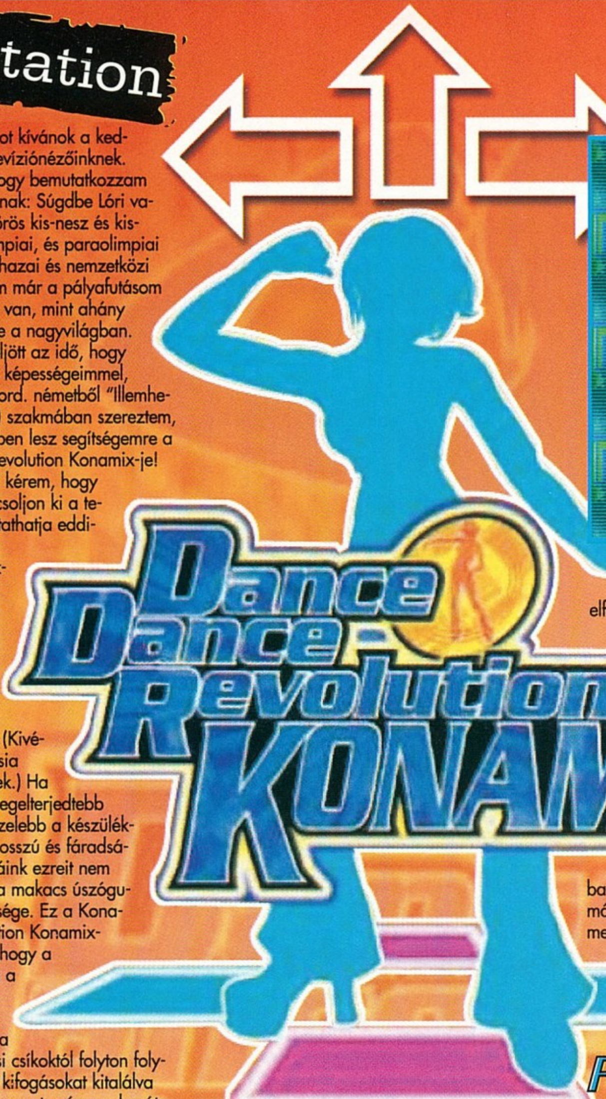
PHENOMEDIA AG

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KIVÁLÓ PARTY-JÁTÉK
× MÁS PLATFORMOKON NEM KÉRNEK ÉRTE PÉNZT

7.5 pont



Kellemes szép napot kívánok a kedves visszatérő televízióénézőinknek. Engedjék meg, hogy bemutatkozzam a csak most csatlakozóknak: Súgdbe Lóri vagyok, korábban többszörös kis-nesz és kisboksz Európa, világ olimpiai, és paraolimpiai bajnok, a létező összes hazai és nemzetközi bajnokságot megnyertem már a pályafutásom alatt. Több aranyérmem van, mint ahány versenyt rendeztek szerte a nagyvilágban. Azonban úgy éreztem eljött az idő, hogy páratlan tudásommal és képességeimmel, melyek a budi builder (ford. németből "Illemhelyiség Építés" – a szerk.) szakmában szereztem, másokon is segítsek! Ebben lesz segítségemre a Konami Dance Dance Revolution Konamix-je! Ez egy páratlan ajánlat, kérem, hogy saját érdekében ne kapcsoljon ki a televíziót, most megváltoztathatja eddigi kilátástalan és kudarcokkal teli életét! Az köztudott és orvosilag bizonyított tény, hogy a világon minden második ember súlyfelesleggel rendelkezik, minden harmadik pedig tetemes túlsúlyt cipel egész életében a hátán. (Kivételt talán csak közép Ázsia egyes országai jelentenek.) Ha önt is elérte századunk legelterjedtebb népbetegsége, jöjjön közelebb a készülékhez, és hangosítsa fel, hosszú és fáradságos munka árán, kollégáink ezreit nem kímélve, végre megvan a makacs úszógumik, és zsírpárnák ellensége. Ez a Konami Dance Dance Revolution Konamix-je. Előfordult önnel már hogy a rekkenő hőségben párja a hűsítő strandmedencék partjára invitálta, ön azonban szégyenkezve a narancsbőrtől és a hízási csíkoktól folyton folyvást átlátszó és bugyuta kifogásokat kitalálva mindig lemondta a programot, mígnem barátnője végül furcsa módon a helyi levélkézbesítővel ugrott le annak Balaton-parti nyaralójába? Előfordult már önnel, hogy miután bőségesen megebédelt egy mcdrive-ban, azon kapta magát, hogy beszorult az ülésben és csak a helyszínre érkező tűzoltók tudták lángvágók segítségével kiszabadítani a biztonsági öv ölelő szorításából, miközben többen belefulladtak a nagy hő hatására magából kiolvadó embertelen zsírmennyiségbe? Előfordult már önnel, hogy egy vidéki disznóvágáson a böllér maga után indult, és csak a kétségbeesett rokonok tudták lefogni? Ha igen bátran kijelenthetem, ön sajnos súlyfelesleggel rendelkezik! De ne csüggedjen! Eme páratlan ajánlat alkalmával megismertetem ön a Konami termékével, mely néhány nap leforgása alatt garantáltan eltünteti önről a makacsul megtapadt és odaégett zsírsejteket hála a Citrus erejének...izé a Dance Dance Revolution Konamix-jének! Ön nagyon elfoglalt és nincs ideje, se pénze, hogy drága fitnesz termekbe járjon? Nem szeret futni, vagy emberek közé járni, akik megbámulják terjedelmes sörhasa miatt? A Dance Dance Revoltuion Konamix erre is megoldást nyújt, hiszen a garantáltan zsírégető gyakorlatokat otthon a szobájában is elvégezheti! Mindössze egy Sony gyártmányú Playstationre lesz szüksége, és hogy megrendelje tőlünk a Dance Dance Revolution Konamix-jét! Még csak ki sem kell kelnie az ágyból, rendelését telefonon is elintézheti, és néhány nap múlva már csenget is a postás a kis csomagocskával, ami jobb esetében még teljesen épp állapotban, felbontatlanul érkezik, és ha még szerencsés is, az ön által megrendelt tételt tartalmazza! A fitnesz termekben csak "fogyasztó szoftver csodaként" emlegetett CD-t, én és még néhány igen jelentős szakember barátom állítottuk össze, többek közt Bedug Nika keze munkáját is dicséri. Több különböző játékmód is helyett kapott a korongon, hogy az elvégzendő gyakorlatok ne legyenek unalmasak, mindenki magának állíthatja be a kívánt nehézségét az edzésnek, és lehetőséget biztosítottunk, hogy több szimpatikus edző és zeneszám segítse önt a fogyásban. Ez utóbbiakat nagyon híres japán zeneszerzők művei közül válogattuk önöknek, a minőség garantált. De ezen kívül is rengeteg opció várja még, aki megrendeli a termékünket! Ami a legfontosabb ön a jobb alsó sarokban a pici kijelzőn követheti nyomon, az elégetett kalóriák számát. Ha sikerül a képernyőn felgördülő ütemben eltalálni a ritmust, hatványozottan égnek el a zsírsejtek. Amennyiben nem éri el a kvótát, bizony kezdheti újra a gyakorlatsort! Ettől lesz olyan nagyszerű a Dance Dance Revolution Konamix! Az edzés elvégzéséhez nagyban szükségeltetik egy táncszőnyeg vagy egy speciális kontroller is, amit szintén a méltán híres Konami cégtől rendelhet meg, e televíziós ajánlat révén, mivelhogy az itt bemutatásra kerülő termékek Magyarországon kereskedelmi forgalomban nem kaphatóak. E kiegészítők nélkül az élvezet nem lesz teljes, hiszen hagyományos kontroller-rel nehéz lesz egyszerre két irány lenyomni, merthogy a gép csak egynek érzékeli azt. A szoftver már kezeli az új többtaposós táncszőnyegeket is, és akár egy szerencsétlen sorstársával együtt is végezheti a gyönyörű hátterek előtt a gyakorlatokat. A szoftver mellé küldünk egy kupont is, mely segítségével megrendelheti az összes általam és Besúg Nika által készített kisnesz videokazettát!

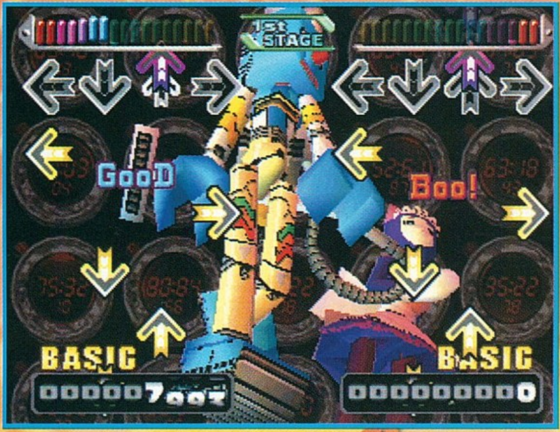


FOGYITABLETTÁK HELYETT

Ajánlanám még figyelmükbe a mennyasszonyom most készülő edzésprogramját, melyet speciálisan az űrhajósok részére terveztünk, a felvételek is a Hold árnyékos oldalán null gravitáció alatt készültek. Visszakanyarodva a Dance Dance Revolution Konamix-hez! Vigyázzon hamísítják! Amennyiben nem vastagdobozos változatban találkozna a termékkel, és a CD-n furcsa Philips, TDK, vagy ehhez hasonló feliratokkal találkozna, kérjük, ne vegye meg a terméket, hanem értesítse a helyi rendőri szerveket! Csak az eredeti szoftver biztosítja azt a minőséget, amire önnek szüksége van a lefogyás érdekében! És mi pedig önt biztosítjuk! A nálunk vásárolt termékre ugyanis teljes összegű pénz-visszafizetési garanciát adunk. Amennyiben elégedetlen lenne a termékünkkel, és nem váltaná be a hozzá fűzött reményeket, a kézhez vétel utáni negyedig hétig lehetősége van visszaküldeni a Dance Dance Revolution Konamix-et, és mi visszafizetjük a termék teljes árát. A címünk még két hétig: Át-vágó utca 23. Vegye fel a telefont, tárcsázzon, és rendelje meg még most az akciós áron, ameddig a készlet tart!

CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu









DANCE DANCE REVOLUTION KONAMIX

KONAMI

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: KÖZEPES
ZENE / HANG: KÖZEPES
HANGULAT: KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
SZŐNYEG, SPECKÓ KONTROLLER

✓ SZŐNYEGGEL TALÁN VAN BENNE VALAMI
× NÉLÜLE EGY HULLADÉK

5.5 pont



FPS. Nem hinném hogy tévednék abban, miszerint a PC-n megszülető Doom vagy a Wolfenstein óta minden játékosban kivált valamilyen érzést vagy gondolatot ez a három betű. Emlékszem még a régmúlt időkre, a 3D-s játékok hajnalára, amikor a gépek még sprite-okban tudták csak ellátni a gamék grafikáját. A legelső FPS a mai generációnak már semmit sem mondó Mercenary volt számomra, a Commodore C-16-os gépén (64k-val persze). A játék sima vonal vektorokat használt kitakarással, de fura érzés volt utána leülni egy hagyományos platform elé. Mintha egy madár megízlelné a szabadságot a hosszú kalitka fogság után, de vissza kellene térnie szűk ketrecébe. A 3D serdülőkorát viszont mindenképpen az Amiga gépek eljövetele hozta meg, az akkoriban brutálisnak számító 7.14Mhz-s, 16 bites Motorola csodával, az MC68000-essel, a blitterrel és a copperrel megtámogatva. Hum, kezdek átmenni retróba, elnézést. Mondanivalóm lényege az, hogy a mai játékok nyújtotta szabadságot jobban tudja értékelni az, aki végigjárta kisgépes korszakot, és nem csöppent az ölébe 14 évesen egy Sega Saturn, PSX vagy N64. Persze lehet, hogy tévedek…





Igen, az FPS műfaj igen nagy (ha nem a legnagyobb) rajongótábort tudhatja magáénak a játékok színes mezőnyében. A népszerűség okait biztosan meg lehetne fogalmazni pontos definíciókkal is, de a lényeg számomra az, hogy nyugodtan lehetne az FPS-eket is szerepjátéknak nevezni. Itt tényleg mi vagyunk a főszereplő, mi megyünk a különféle pályákon, mi irtjuk az ellenfeleket mindenféle fegyverekkel, és a történet velünk folyik, nem valamiféle bábbal, aminek csak nevet adhatunk. Itt a TV a szemünk meghosszabbítása, a kontroller a kezünké, és a beleélést csak jobban elősegíti az, hogy a játékbeli karaktert maximum az átvezető filmekben, vagy egy-egy tükörben láthatjuk a játék mellékhelyiségei jóvoltából. Ne gondoljátok azért, hogy ellene vagyok a valódi RPG-knek, csak számomra az FPS-ek mindig garantálják a mozgásszabadságot. (Bár ebben a GTA3-mat nem lehet überelni, az is igaz.) Szóval GvM jót tett velem, de nem azzal, hogy elnevezett valami kapitánynak a Pikminből, hanem hogy a NOLF-al csillapíthattam FPS éhségemet a Medal of Honor megjelenéséig.





A hangzatos "Senki sem él örökké" főcím egy igazi kémtörténetet takar, amit viszont nem valami markáns pofacsontozatú nőfaló pacákkal kell eljátszanunk, hanem a női megfelelőjével (hajrá emancipáció). Az igencsak csinos Kate Archer feladata megkeresni azt a titokzatos illetőt, aki elég brutális módon gyilkolgatja az Unity (jó oldal, Kate szervezete) embereit. A főnökség szerint áruló lapul a soraikban, megkönnyítve ezzel a HARM (gonoszok csapata) dolgát, kik éppen egy nagy vegyi támadásra készülnek. Természetesen meg kell akadályozni őket ebben, mialatt üldözzük a gyilkolászós Volkovot (mégsem annyira titokzatos), akinél mindig van egy virág, mint utolsó ajándék áldozatai számára. A poligon arcú ügynöknőt két főnöke közül csak az egyik kedveli, a másik állandóan piszkálja őt, és meglehetősen keményen kritizálja a munkáját. Nem leányálom ilyen körülmények között tevékenykedni, de szerencsére Kate (és a T. gamer) elég elszánt. Mivel a játék amolyan intellektuális FPS (egy öncélú lövöldözésen kívül másra nem való UT vagy Quake mellett legalábbis mindenképpen az), így olykor lehetőségünk adódik korlátozottan megválasztani, hogy a hősnő milyen választ adjon bizonyos helyzetekben, szituációkban. Például vagy hallgatunk az intésre, miszerint jelentéskor fogjuk vissza a temperamentumunkat, és csak szerény "Elnézést, többet nem fordul elő!"-vel reagálunk felettesünk szavaira, vagy pedig kissé keményen mondjuk el a véleményünket. Ha helyesen döntöttünk, akkor bónuszként kapunk egy "intelligence" cuccot, ami beleszámít a szintek végi értékelőbe. Hogy más tulajdonsága van-e ezeknek az intelligence dolgoknak, azt nem tudom, de ha rájövök a játék végén, ígérem, hogy beleírom a végigjátszásba. Sajnos a játékban ezt a fajta interaktivitást nem erőltették túl, meglehetősen kevés alkalom nyílik átvenni a párbeszédek irányítását, és a lehetséges változatok száma sem túl nagy. Na nem mintha valamiféle szöveges kalandjátékot szeretnék, csak ha már belerakták a készítők, kihasználhatták volna jobban is igazán. Az előbb említett hírszerzési cuccok azonban leginkább táskák és különféle borítékok formájában lelhetők fel a pályákon, amiket néha el is dugtak előlünk, például a hoteles részben egy ágy alá. Sajnos gyakorlati funkciójuk nulla, maximum a történethez vagy az adott küldetéshez szolgálnak némi háttér-információval, esetleg további bonusz cuccokat szerezhetünk gyűjtögetésükkel.



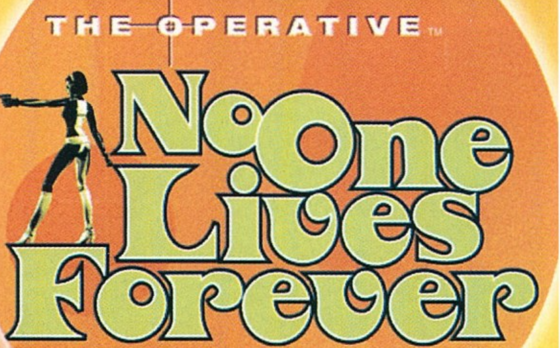
Archer kisasszony fegyverarzenálja tartalmaz mindent, amivel a hidegháború éveiben megvédheti szegény kapitalista fenekét a gaz keleti blokkosokkal szemben. 9mm-s pisztoly hangtompítóval, hagyományos vagy dumdum golyókkal, távcsöves puska, Hampton géppisztoly, .38-as revolver, AK-47 jelzésű gépfegyver... Ez eddig szép és jó, csak éppen akad egy kis gond – legalábbis számomra. Ugyanis mikor először belépvén a control options-be nem találtam semmiféle egér konfig állítást, bizony kissé ingerült lettem. Egy FPS-nél az egér hiánya olyan, mintha egy autóverseny nem támogatna semmilyen kormányt, csak a normál kontrollert. Persze, így is lehet vele játszani, csak egyrészt az egérrel támogatott irányítás sokkal hatékonyabb mint a csak kontrolleres, másrészt pedig a reflexeim elég nehezen álltak vissza a joypadra. Ennek következtében hirtelen stresszhelyzetben elég kaotikusan mozogtam és céloztam, néha azt sem tudva, hol vagyok. Szerintem mindenki próbálja ki például az Unreal Tournamentet, Half-Life-ot, ST Voyager EF-t vagy a Soldier of F.-t úgy, hogy bal kezében a joy a mozgáshoz, a jobbal pedig a minimum 3gombos egeret kezeli (a legjobbak a görgős változatok). Ha szeretitek az FPS-eket, akkor az a 3-4ezer forint egy USB-s egérre igazán nem nagy befektetés. A NOLF-ban egerentyű helyett szerencsére megvan az automata célzás bekapcsolásának lehetősége, ami segíthet a harcok folyamán, viszont mindenfajta célzási terhet levesz a vállunkról, ezzel igencsak csökkentve a játék nyújtotta élvezeteket. Elég ugyanis nagyjából az ellenfél felé fordulni, és a célkereszt már rá is lockolt, lehet nyomogatni a tűzgombot és kész. Az automata rendszer három szekciót különböztet meg az embereken, mint találati zónát. A legfelső a fej, ha tehetjük ide lőjünk, mert egy golyó és a fickónak annyi. A második a test, ide már fegyvertől függően több lövés is kell, a harmadik pedig a láb, amit én nem nagyon lövöldöztem, maximum véletlenül. Sajnálatosan nem lehet a kontrollert szabadon konfigurálgatni, bár lehet, hogy csak én szeretem az előre hátra mozgást egybetenni a fordulással a bal karon, a jobbon pedig az oldalazást és a fel-le nézetet használni. Nem tudom elképzelni sem, hogy miért kell egy játéknak az irányítását ennyire kötötten kezelni, hiszen a game így játszhatatlan lesz annak, akinek esetleg nem jön be egyik fix konfig sem (az egér mellőzését már meg sem említem). Még régen, a Quake 3 kapcsán olvastam egy cikket a fejlesztőkkel, miszerint ott azért hagyták ki a billentyűzet és egér támogatást, mert egy konzolos soha nem is játszott ilyenekkel, és ezért nem is fog neki hiányozni. No comment.



Archer hagyományos fegyverzete azonban nem lenne elég ahhoz, hogy valódi ügynöknek nézze őt a játékos, ezért a lányt minden scene elején felszerelik mindenféle trükkös kütyüvel is. Van például fegyverként és lakat nyitó álkulcsként is funkcionáló hajcsat (vagy mi), robbanó rúzs (sima és időzített változatban is), fényképezős zoomolható szemüveg a kémmunkákhoz, turbósított öngyújtó olyan lakatok átégetéséhez, amivel a hajcsat nem bír, és végül de nem utolsósorban egy altatógázt kibocsátó parfüm is akad a cuccok között. A játék egyik kellemes poénja volt ennek a parfümnek a kipróbálása az egyik mérnökön, aki az instruktor szerint amúgy is fáradt a sok munkától. A robbanó rúzst persze beöltöztetett bábukra kell rádobni – ne csökkentsük az amúgy is csekély állományt. Felszerelésünk kipróbálására ugyanis a gyakorlóterületen ejthető meg, amit az első tréning misszión már meg is ismerhetünk. Érdekes volt a halkan járás gyakorlása, vagyis lassan elosonni a vizsgáztató mögött, hogy ne hallja meg lépteink zaját. A másik lopakodást begyakoroltató részben pedig automata kamerákat kellett kicselezni, ami megint csak nem egy észnélküli lövöldözés élményét vetítette elő. Na jó, nem is egy MGS szinten kell elképzelni ezt a lopakodásosdit, és most hagy kritizálgassak egy picit... Szóval nagyon szép, hogy lehet lopakodni meg altatós parfümöt, robbanó rúzst használni, csakhogy ezek jelentősége a játékban, élesben abszolút jelentéktelen. Lehet, hogy valaki használja majd ezeket az itemeket, viszont harc közben meglehetősen körülményes kiválasztani bármit is, miközben mondjuk 2-3 ellenség is tüzet nyit ránk éppen. És lehet, hogy ez megint szubjektív, de én inkább a hatékonyságra törekszem elsősorban mint arra, hogy most valakit felrobbantok rúzzsal vagy elaltatom a krasznaja moszkva kölnimmel. Elő a fegyvert, távolról becélozni a fejét, és durr. Szóval, egyszerűen az ember nincs rákényszerülve a csoda dolgok használatára, a game pedig abszolút nem olyan mélységű, mint pl. az MGS, ahol öröm volt új lehetőségeket felfedezni a missziók során. Talán hard módban nagyobb jelentőséget kapnak a lopakodással és kamera kikerüléssel együtt? Nah, a walktrough során kipróbálom (nem nagyon reménykedek).







ÜGYES-BAJOS ÜGYEK ÉS AZ ÜGYELETES ÜGYBUZGÓ ÜGYNÖKNŐ



Most elmerengve picit az ugyancsak retro korszakbeli Mike Mareen Agent of Liberty és Love Spy-ját hallgatva (hm, még passzol is), el is kezdem felvázolni a grafikát. A játék alapvetően a Monolith Litech engine-jére épül, de mivel sajnos fogalmam sincs eme motor valódi képességeiről, ezért ezt csak mint infót említem meg. A látvány igen hasonlatos a Half-Life vagy ST Voyager művekhez, amely játékok grafikailag szintén eléggé ingadoznak a jó és a közepes között. A STV-hez talán annyiból áll közelebb a kémlány világa, hogy hasonlóan hajlamos elcseszni egyes objektumok textúráit. Sajnos az emberek kidolgozása és animációja közepesnél nem jobb, azért ezen lehetett volna még mit reszelni. A grafikai negatívumokat ezzel be is fejeztem, mert a látványvilág innentől már követi a megbízható tucat-termékek színvonalát. Azt hiszem, ez a hegemónia megtörik a most következő második generációs grafikai hullámban, ami kezdődik a Medal of Honorral, és végződik ama elhivatott kóderek műveiben, akik az utolsó csepp órajelet is kisajtolva a gépből készítenek majd remekműveket nekünk. Archer kisasszony kalandjai során járunk majd Marokkóban, Berlinben, Hamburgban, Londonban és a trópusokon is. A környezet nincs éppen túlzsúfolva, viszont



talán ennek is köszönhetően berángatást nem tapasztalhatunk zavaró mértékben. (A berángatásról jut eszembe, ez a hiba nem csak a grafikai összhatást rontja le, hanem a célzás és a manőverek pontosságát is nagyban befolyásolja bármelyik játékban. Ezért aki azt mondja, hogy a berángatásokat nem kell figyelembe venni, azt csupán lelkes amatőr játékosnak tartom – mivel nem veszi észre a különbségeket.) Szerencsére az ügyes designnek hála, a világ mégis kellemes, és az előre renderelt árnyékoknak köszönhetően az esetek túlnyomó többségében kedves is a szemnek. Speciális effektekben sajnos nem igazán bővelkedik a táj, példaképpen talán a marokkói rész utáni terep égő gettó hordóit, és az ugyanitt felrobbantható kocsit említeném meg. Gondolkodom még, mit írjak a grafikáról, de nem jut eszembe semmi, amit a képeket megnézve nem lenne egyértelmű. Mászkálhatunk hotelekben, katonai létesítmények belsejében, gyártelepen, rakparton, diszkóban és még egy repülőgépen is egy kis időre. Láthatunk városlakókat, kerítés mögött ugató német juhász ebeket, majomárust majommal (gonoszságból lelőttem a makit – restart mission), utcai italmérés előtt fetrengő részeget, és bárban táncoló vendégeket. Az FPS részek mellett adódik például egy olyan feladat is, amikor a repülőből kiugorva meg kell szereznünk az alattunk repülő ember ejtőernyőjét, vagyis a játék nem fog unalomba fulladni, ebben biztosak lehettek. Érdekes volt még számomra a lány eszméletvesztésekor teljesítendő múltbéli kalandok ötlete is, amikor az akkor még tolvajként funkcionáló Kate a Bobby-k elől bujkálva lop el táskákat az esti Londonban. Kiábrándító lehet, hogy egy temetőben síró nő retiküljét is magunkévá kell tenni, de hát az élet kegyetlen... Sajnos az egyes pályák igen rövidek, viszont ehhez képest a töltési időt kissé hosszúnak találom. Különösen érthetetlen az is, hogy egy restart mission-nál miért kell az egész töltési műveletet megismételni!

Közeledik az előirányzott karakterszám, így azt hiszem már csak az összefoglalás maradt hátra. Ne riasszon el senkit a NOLF-tól az, hogy nem igazán dicsértem az alkotást. Ez nem azért volt, mert rossz, csak egyszerűen nem tud annyi újdonságot felmutatni, ami kiemelné a többi FPS közül. Kivéve talán az olyan különleges helyzeteket, mint az ejtőernyős jelenet. A játék hangulata eléggé a jó felső részén mozog, és talán más meg is adná rá a kiválót, köszönhetően a gyakran felbukkanó humornak, párbeszédeknek (például az egymással beszélgető emberek kihallgatása), meglepő helyzeteknek. A játék hibái általában apró, amatőr dolgok, mint a beszédtől abszolút független száj – remegtetés, vagy a kinyithatatlan ajtókat is jelző zöld célkereszt. A missziók végén teljes értékelést kapunk teljesítményünkről, kilőtt töltény / találati arány, megölt emberek száma, lopakodási és hírszerzési adatok, stb. A játszhatóság értékelése már nehezebb, fent is említett egér függőségem miatt, viszont az automata célzás hatékonyságához nem férhet kétség. A játék legnagyobb erényét a történetben látom, ami azért biztosítja a kellemes szórakozást hosszútávon is, és remélhetőleg nem unja meg senki olyan hamar, mint a maratoni Half-Life eposzt. Bár, az ügynöködsi közel sem annyira hosszú, szerintem ha valaki nekifekszik, akkor 2-3 nap alatt le is tudja az Archer lány kalandját.

Agent Dzson





NO ONE LIVES FOREVER

VIVENDI

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (70KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EGY ÚJABB KELLEMES FPS
× NEM SOK ÚJDONSÁGGAL A TÖRTÉNETEN KÍVÜL

7.5 pont

Mire ez a cikk a kezedbe kerül, már megtekinthető a mozikban az új Pókember film, amit már szerintem sokan vártunk. Most nem kezdek nosztalgiázni a történettel kapcsolatban, hogy milyen jó volt annakidején, amikor megjelent a képregény, és hogy mennyire imádta mindenki, ezt már megtettem anno a DC-s Pókember programnál, ami egészen jól sikerült. Azóta eltelt több, mint egy év, és rengeteget fejlődött a konzolok világa, ezért nagy meglepetéseket, és tényleg igényes megjelenítést vár mindenki. Éppúgy ahogy a filmmel kapcsolatban is, hiszen annakidején már készült Peter Parker főszereplésével mozi, csak hát az elég régen volt, és elég bővli is lett. Talán még emlékszik valaki az említett alkotásra, amin én nem egyszer elröhögtem magam. Én még csak a bemutatóját láttam az új feldolgozásnak, de az elég meggyőző volt, remélem, nem kell majd csalódni benne. Éppen úgy várom, mint a Resident Evil filmet, ami elakadt valamerre, hiszen már régen be kellett volna mutatni hazánkban is épp úgy, ahogy külföldön... Mi van vele? Nem ért el elég nagy sikereket, és inkább nem veszik meg a hazai cégek? Remélem nem így

SPIDER-MAN

A PÓKHÁLÓ LEGYEN VELED!!!

van, és nagyon remélem, hogy nem csak videón fog majd megjelenni, mert az elég nagy csalódás lenne számomra. De térjünk vissza a Spiderman témájához. Ami sikeres, azt ugye ki kell használni a pénzcsináláshoz, bármiről is van szó. Esetünkben sikeres volt a korábbi program, valamint sikeres lett az új film, mi következik ebből? Jön a film adaptációja, amit el lehet adni az új gépekre, ezzel növelve a bevételt. Hát így látogatott el kedvenc Pókemberünk a világhódító PS2 gépre, és valamivel később majd más platformokra is. Nagyjából ugyanazzal a játékkal találkozhatunk majd a többi gépen is, mint amit most fogok elemezni, de elméletileg az X verzióban több pálya lesz majd, ami talán pozitív dolog lesz, ismerve a gép tudását. Most azonban lássuk a PS2 változatot, ami nem teljesen olyan, lett, mint amilyenre vártunk...



3D, HÁLÓHINTA, ÉS RENGETEG BUNYÓ

Ahogyan az előző próbálkozásoknál már megszokhattuk, a hálószövőt külső nézetből irányíthatjuk úgy, hogy a kamera mögöttünk helyezkedik el. Hálóhintázhatunk a hatalmas felhőkarcolók között, vagy bemászhatunk a szellőzőkön keresztül a házakba, és leverhetünk mindenkit, aki az utunkba kerül. Ezen a téren nem történt túl nagy változás, sőt...mondhatnám azt is, hogy szinte semmi változás nem történt. Még a lehetőségeink is ugyanazok, mint a korábbi változatoknál. A történet leginkább a film vonalát követi, de azért vannak eltérések is. Mindenesetre itt is azzal kezdődik az egész, hogy megcsíp minket az a nevezetes pók, különleges erőnk lesz tőle, és a többi. Az elején ott lesz a Ben bácsit meggyilkoló tolvaj, akit el kell kapnunk, valamint fő ellenfelünk itt is a Zöld Manó lesz, aki a fejébe vette, hogy mindenképpen megöli a Pókembert. A lemezt behelyezve rögtön kiderül, hogy a főmenü nagyon igényes lett, ez előtt tényleg le a kalappal, régen láttam hasonlót, még a zene is durva jó... Megtalálhatóak a megszokott opciók (új játék indítása, régi betöltése, gombok kijelölése, stb...), valamint lehet csemegézni a különlegességek között is. A galériában rengeteg filmet nézhetünk meg, amik folyamatosan nyílnak meg, ahogy haladunk előre a programban. A SPECIALS-ban kódokat írhatunk be, gyakorolhatunk is (amit szokás szerint ajánlok is egy új játék indítása előtt...), vásárolhatunk új cuccokat, és nem utolsó sorban választhatunk pályákat is, ha már eljutottunk odáig. Idáig tehát minden rendben van, kielégít minden igényt a kivitelezés. Ami probléma van, az magával a játékkal kapcsolatos, de ezeket későbbre tartogatom, most az irányítást elemezgetném inkább...





TANÁCSOK, LEHETŐSÉGEK, MIEGYMÁS...

Emberünket irányíthatjuk az iránynyilakkal is, valamint a bal analóg karral, ezt még a játék elején kell eldöntenünk, de ha nem jön be így a dolog, akkor a játék alatt is megváltoztathatjuk. A jobb karral a kamerát forgathatjuk, ezt be is állíthatjuk az emberünk mögé az L2 lenyomásával. Az X az ugrás, másodszor lenyomva szaltózunk egyet. A Körrel rúgunk, a Négyzettel pedig ütünk, valamint a Háromszöggel hálót lőhetünk ki az ellenfelünkre. Amennyiben az utóbbit kapcsoljuk a jobbra irány lenyomásához, egy kis védőpajzsot emelünk magunk köré, ami idővel felrobban, ezzel sebezve az ellenfeleket, akik ha egy háztető szélén állnak, még le is esnek ilyenkor, szóval jól időzítve elég jó fegyver lehet ez a kezünkben. Az előre, és Háromszög kombináció hatására egy nagyobb hálólabdát lövünk ki, ami természetesen jobban sebez, mint a sima háló. Az R1 segítségével a legközelebbi falfelülethez ránthatjuk magunkat, az R2 pedig a hálóhintázáshoz jó. Hálóhintázás közben a bal analóggal tudunk le, és föl kapaszkodni. Ami még használható, az az R3 lesz, ennek a lenyomásával egy kis pók jelenik meg a képernyőn, amit célkeresztként használhatunk. Idővel kombókat tanulhatunk be, amik jól jöhetnek a későbbiekben. Ezeket mindig ismerteti a gép, ezért nem pazarolnék rájuk több helyet (ráadásul elég sok van belőlük, ha jól számoltam, pár híján harminc...). A képernyőn a következő információkat láthatjuk. A jobb, felső sarokban van az életerőnk, és hogy mennyi háló áll még a rendelkezésünkre...ezeket a különböző színű pókikonokkal tudod feltölteni. A jobb, alsó sarokban pedig láthatod az egyenesen, hogy milyen közel vagy a földhöz, a pókradar pedig a célpontok helyét mutatja. Ezek a lényeges dolgok, vagyis minden olyan, mint korábban. Most is felkaphatsz tárgyakat, amiket aztán az ellen fejéhez vághatsz, így bármi fegyverré válhat a kezedben. A pókösztönre érdemes hallgatni, mert néha hirtelen a hátunkba kerülhet valaki, akit mi nem veszünk észre, de a pókradarra figyelve így is rájöhetünk, és már fel is készülhetünk a meglepetésszerű támadásra. Elakadni NEM lehet, annyira lineáris minden pálya! Hát ennyi...



JÓ-E PÓKEMBERNEK LENNI?

A válasz mindenképpen igen, mert Pókembernek lenni mindig jó, függetlenül a minőségtől. Még akkor is, ha a grafika csak egy gyengécske jót érdemel, mert a helyszínek néha kidolgozatlanok (ez leginkább a zárt terepeken igaz...), a házakon lévő tükröződés pedig minden, csak nem valósághű... Még így is lehet élvezni. Még úgy is, hogy az irányítással ugyanazok a problémák, mint korábban (időnként beőrül a kamera, nem tudjuk, hogy hol vagyunk, stb...), még akkor is, ha ezen a készítők nem óhajtanak változtatni a kritikák ellenére sem. Még akkor is, ha a változatos feladatok ellenére is ellaposodik a játék, és még akkor is, ha valamiért a hangulat már nem a régi. Nem is igazán értem... Nem kaptunk semmi újat, és semmi igazán eredetit, de mégis jó a játék. Itt van a hálóhintázás, itt van a Keselyű, itt van Skorpió, Zöld Manó, és a Rengető (vagy Sokkoló...már nem emlékszem...), és mi már ettől is boldogok vagyunk, pedig sokkal többet is kaphatnánk... Hát igen. Ez van, ezt kell szeretni, és mi tényleg hajlamosak vagyunk szeretni, mert ő a mi Pókemberünk...

BÖJTÖS GÁBOR

SPIDERMAN - THE MOVIE

ACTIVISION/TREYARCH

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (79KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)

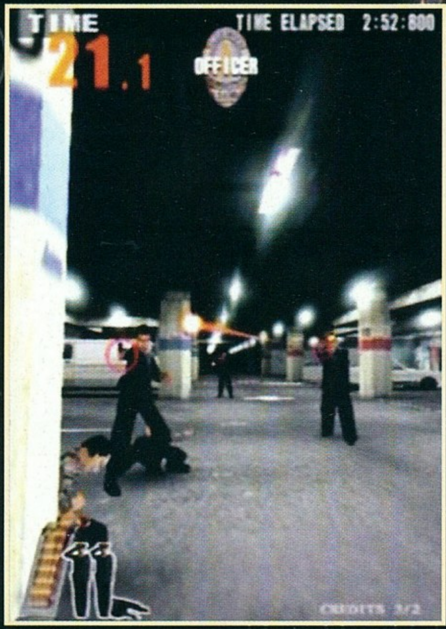
✓ PÓKEMBERNEK LENNI OLYAN JÓÓÓÓ!!
× CSAK FEL LETT TUPÍROZVA A FILM SEGÍTSÉGÉVEL

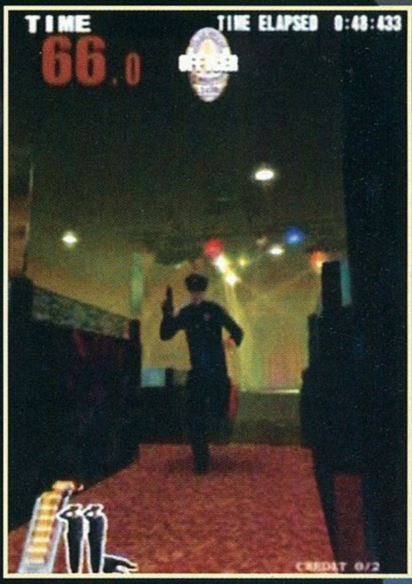
7.5 pont

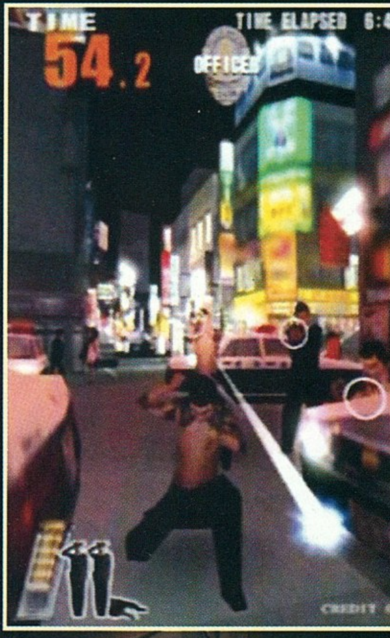
VESSZEN A MAFFIA!
POLICE 24/7

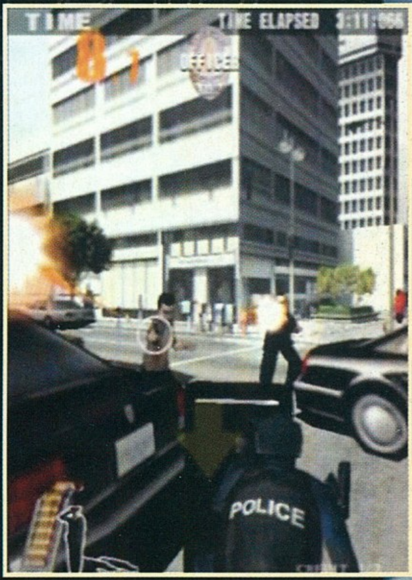
Los Angeles hemzseg a bűnözőktől, mivel a japán maffia terrorizálja a várost. A rendőrség és a maffia folytonos háborúja úgy tűnik, soha nem ér véget, hacsak valaki meg nem állítja az elkövetőket. Ezek a történettel nyit a Konami új pisztolyos játéka, a Police 24/7. Játéktermekből talán már ismerős lehet, hisz ott jelent meg először az anyag. A PS2-es változat sok érdekességet rejt magában. Először is a Police-t hívhatnánk akár a perifériák játékának is, ugyanis a legtöbb kiegészítőt használja, amit én ismerek, sőt olyat is, amiről még nem is hallottam. Mivel pisztolyos anyagról van szó természetesen adott a GunCon 2 használata, viszont a régi GunCon nem okés, sajnos. Úgy tűnik a régi pisztolyunkat végleg kidobhatjuk... Játszhatunk USB egérrel is, de ami kétségkívül a legizgalmasabb, hogy használható a hamarosan megjelenő USB kamera is! Ez talán egy kis magyarázatra szorul. A játéktermi verzióban a gépbe belevolt építve egy kamera, mely érzékelte a mozgásunkat. Ezzel egy szimpla elhajlással vagy guggolással kitérhettünk a lövedékek elöl. Mondhatni frappáns megoldás, egy lépéssel közelebb hozza a virtuális valóságot. Sajnos nem volt alkalmam kipróbálni, de óriási móka lehet így játszani! Képzeljétek csak megláttok egy felétek tartó lövedéket és nagy ívben bevetődtök a szobában található fotel vagy cserepes virág mögé! Mikor a Nintendo először alkalmazta a joyban a rázást, akkor került bele a játékokba, hogy fizikailag is részt veszünk egy-egy programban. Aztán jött a táncszőnyeg, most pedig már a mozgásunkat is érzékelik a játékok, és mindezt otthon a szobánkban. Fantasztikus! Kíváncsi vagyok mikor jelenik meg a virtuális sisak, meg a gondolat vezérelte játékok, bár utóbbi ha figyeltétek az utóbbi hónapok híreit nincs is olyan messze. Pisztoly+kamera kombinációval a Police nagyon hangulatossá válik. Viszont ha e kettő közül valamelyikkel nem rendelkezünk akkor baj van! Még kamera nélkül jól lehet játszani, viszont ha pisztolyod sincs inkább mondj le a játékról, mert joy-jal kezelhetetlen! Erre nem is pazarolok sok szót, ezt a játékot abszolút nem a joy-os kezelésre alkották. Magában a játékban értelemszerűen egy rendőrrel leszünk, aki majdhogynem egyedül veszi fel a harcot a japán maffiával. Igen izgalmas akciójáték a Police. Természetesen pályákra oszlik az egész, melyeken minden olyan elemet megtalálunk, ami a legizgalmasabb akciófilmekben láthattunk. Utcai harc, bárban lövöldözés, autós üldözés stb. Igencsak változatos a pályákat készítettek a szerkesztők, mindegyiken élvezet lesz harcolni. Az ellenfelek egyfolytában jönnek, mintha egész Japán áttelepült volna Los Angelesbe. Vannak civilek is, mely életére jó lesz vigyázni, mert életlevonás jár egy-egy ártatlan áldozatért. Egyébként ha hibátlanul teljesítünk, akkor egyre jobb fokozatot kaphatunk a rendőrségi szamárlétrán, ha pedig hibázunk lefokoznak bennünket. Jó ötlet, hogy a nagyobb kaliberű bűnözők képe kivan "pixelesítve", mint a bűnügyi adásokban. Apró dolog, de a hangulatot jól fokozza. Akad még egy-két ilyen dolog, mely alapján azt is gondolhatnánk, hogy a játékot igazi rendőrök programozták. A lövöldözés közben fegyvert tölteni hasonlóan lehet, mint a Time Crisisben, azaz egy fedezékbe lapulva tárazhatunk. Szerencsére a fő történeten kívül (Main Story), több játékmódot is előhozhatunk. Lehet gyakorolni (Traning), de ott van a Chalange Mode is. Itt megadott feltételek között kell teljesíteni a pályát, mint például bizonyos célzási pontosságot kell elérni, vagy szigorúan a megadott időre kell teljesíteni egy kiválasztott pályát. Nem is említettem, hogy telik az idő, tehát hasonlóan a Time Crisis-re itt sem érünk rá, a lehető leggyorsabban végezni kell a pályákkal. A menüben megtaláljuk még az Extra Game-et. Itt különböző feladatokat kell megoldani. Például nem szabad, hogy a földre érjenek a lufik vagy üvegeket kell szétlőni. Ha teljesítjük a Story módot még jönnek majd elő játékmódok, közöttük egy-két izgalmas is. Az ilyen arcade játékok nagy ellenfele mindig a szavatosság szokott lenni, ám szerencsére a Konaminál oda figyeltek erre az említett és az előhozható aljátékoknak köszönhetően. Nem lesz unalmas a progi még többszöri újrajátszásnál sem, hisz mindig akad valamilyen behozható újdonság, megoldandó feladat vagy játékmód. Persze az igazi kihívást a Story mód jelenti, hisz pergős és változatos játékmenete miatt bárki megkedvelheti. Ráadásul a nehézségi szinttől és a teljesítményünktől függően, az újabb végigjátszásoknál különbözőképpen is bejárhatjuk a pályákat! Ezzel megnyúlt a szavatosság, hisz többszöri újrajátszásnál is tartogat meglepetéseket a program. A Police grafikai megvalósítása ugyan hagy némi kívánnivalót maga után, de azért viszonylag normálisra sikeredett. Nem annyira szép és látványos, mint a TC2, de azért megállja a helyét. Főleg a fényeffektek tetszettek a bárban. Viszont az utcai pályák nem olyan jók, túlságosan sablonosak és kidolgozatlanok. A zenék érdekesek, kicsit lehetnének adrenalin pumpálóbbak. Szerintem túl nyugis számok szólnak, ellentétben a TC-vel, ahol a zene ösztönzött a pergős gyors játékra. A Police 24/7 egy színvonalas és jó akciójáték, viszont aki nem rendelkezik pisztollyal ne szerezze meg, mert még így is nagyon nehéz. Ez az egyetlen komolyabb negatívum, azaz hiába kapunk rengeteg életet, vagy az fogy el vagy az idő. Éppen ezért érdemes az Options-ben beállítani a nehézséget kezdetben Easy-re, vagy akár még könnyebbre (Beginner Mode), majd később ha jobban belejöttünk a dologba fokozhatjuk az akció nehézségét. Az életeket is érdemes ötre állítani. A kissé nehéz játékmenet ellenére ha már meguntad a Time Crisis 2-őt és szeretnél egy új kihívásokat rejtő pisztolyos akciójátékkal szórakozni, szerezd be a Police 24/7-et!

Veres Miki













POLICE 24/7

KONAMI

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (104KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KELLEMES ÉS HANGULATOS JÁTÉK
× KICSIT NEHÉZ, A KIEGÉSZÍTŐK ÁRA KÉSZ VAGYON

7 pont



"MONDJA, KATONA... NEM LÁTTA VALAHOL RYANT?"

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

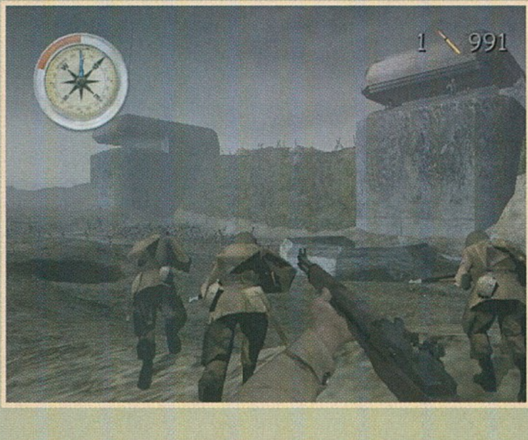
"Előszó: D-nap elnevezéssel 1944. június 6.-án Eisenhower tábornok megindította a partraszállást Normandiában. A kétmilliót is meghaladó, külön erre a célra összevont amerikai-brit haderők "Utah", "Omaha", "Gold", "Juno", és "Sword" névvel jelzett partszakaszokon vetették meg először a lábukat, Hitler seregével szemben. A veszteségek mindkét fél részéről jelentősek voltak, és a kezdetben "dicsőséges" háború véres tragédiába torkollott..." (Részlet a Könnyező Lelkek című novellámból...1999)



A NÁCI HADIGÉPEZET, A SZÖRNYŰ VALÓSÁG, ÉS AZ ÜZLET



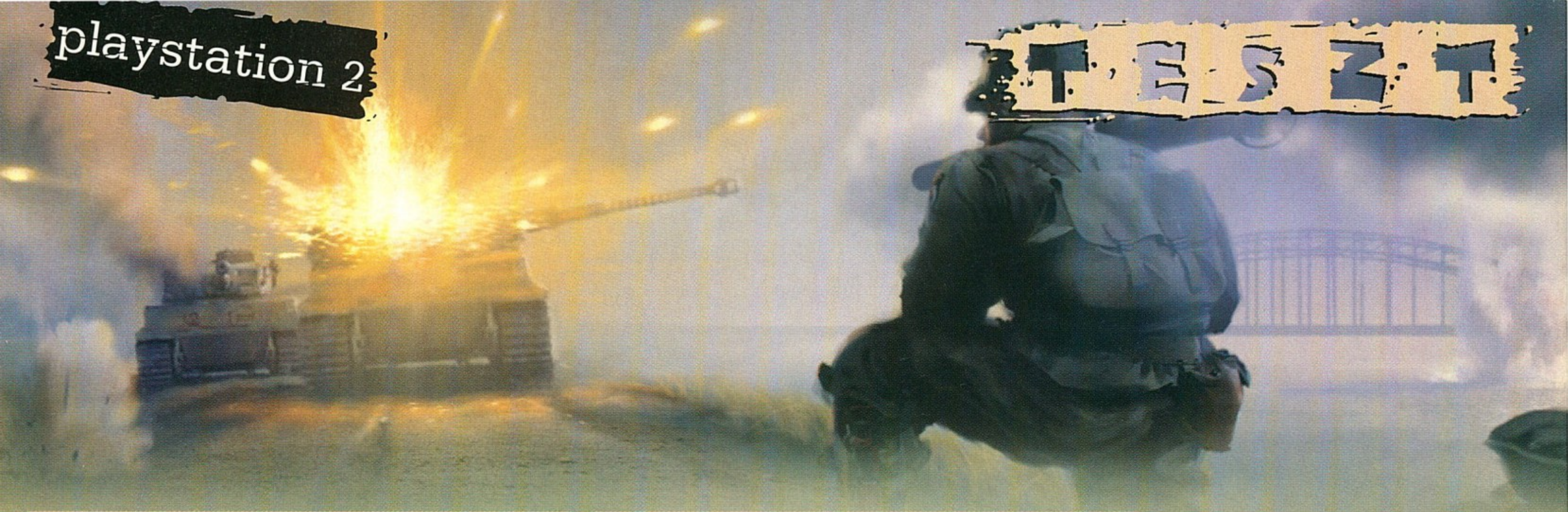
Úgy hiszem, a második világháború borzalma mindenki számára világos. Talán nincs is olyan ember ezen a földön, aki ne foglalkozott volna a témával, vagy nem hallott volna róla valamit. Onnantól kezdve, hogy 1933. Január 30.-án Adolf Hitler átvette a hatalmat Németországban, valami megváltozott. A hataloméhség, az elfajzott ideológiák, és a szélsőséges nacionalizmus ráengedte démonait a világra, és a világ megrengett a III. Birodalom súlya alatt. Az ideológiák keresztezése, az emberek tömeges beetetése, és az okkultizmus felhasználása irtózatos erőt, és elképzelhetetlen hatalmat adott annak az embernek, aki azelőtt soha nem foglalkozott politikával, 1907 után munkanélkülivé vált, és később képeslapokat festett. Ez a "vezér" volt az, aki korábban kerülte az embereket, és nem kedvelt senkit. Hirtelen felfigyeltek rá, karizmatikus egyéniségére, és arra, hogy hallgattak rá az emberek. Felemelték, naggyá tették a kisembert, aki azután évekkel később maga adta ki segítői elpusztításának parancsát a "Hosszú Kések Éjszakáján". Ez az ember, és követője, Himmler váltak az őrült eszmék lovagjaivá. Én már csak tudom... Korábban már említettem, hogy foglalkoztam okkultizmussal. A nácik ereje ennek az energiának is köszönhető. Az SS jelzés, és a hozzá tartozó katonák, tisztek egyenruhája...a horogkereszt...a sas...mind-mind olyan jelkép, és forma, ami hihetetlenül hat az emberi elmére, és nem véletlenül. Emlékszem, hogy kiskoromban, amikor még nem tudtam, hogy kik ezek az emberek, még tátott szájjal bámultam a dokumentumfilmekben a fasiszták felvonulását, akik tényleg az erőt képviselték a szememben...azután megtudtam, hogy kik ők. A fasizmus, Hitler, a világháború...nem csak a zsidó holocaustról szóltak. Ez már önmagában elég lenne (főleg ha hallott már valaki az úgynevezett "programokról", amik arról szóltak, hogy a németek kimentek a gettókba időnként, és poénból lelőttek egy csomó zsidót...ha valaki szerint ez poénos, akkor az kezelésre szorul...). Azonban ők nem érték be ennyivel, hiszen az árja faj érdekében nem csak a zsidóknak kellett volna pusztulniuk idővel, hanem mindenki másnak is, aki nem kapcsolható össze a germán mítoszok félisteneivel. Sőt, tovább megyek...az irtásokon kívüli legfontosabb jellemző erre az időre a szabad gondolkodás eltörlése volt. Hiába...bármit mond is általában a jobboldal a vörösökről, és a terrorról, a szélsőjobb mindig is jobban értett a diktatúrákhoz, és a vérengzésekhez. Mondjuk ettől nem lett nagyobb előttem Sztálin alakja sem. Szóval...mielőtt nagyon átmennék filozófiába, és az ideológiák, izmusok kivesézésébe...váltok. A Vezér alakja, és a háború nagysága sok mindenkit megihletett már Spielbergtől kezdve a legkisebb írókig, festőkig, zenészekig, és a téma még a számítógépes játékok világát sem hagyta érintetlenül. Volt már Wolfenstein PC-n, és volt már Medal Of Honor PS-en. Mindegyik siker lett, jönnek is a folytatások. A MOH tarolt anno, és ezt a remek hangulatnak, az ötletes feladatoknak, és a valóban igényes zenei aláfestésnek köszönhette. Azután jött az Underground, ami már nem tetszett ennyire mindenkinek, inkább hasonlított egy kiegészítő lemezre, mint egy folytatásra. Most pedig, hogy a gépek ennyit fejlődtek, és hogy már a Wolfi is feltámadt poraiból (egyelőre csak PC-n, de év végén már a konzolokon is tarolni fog...), muszáj volt kiadni egy újabb verziót. Számítógépen már megjelent az Allied Assault, ami szép kis pénzösszegeket hozott az EA számára, ezek után vártuk is a konzolos folytatást, vagy esetleg a szimpla konverziót, de azért az elektronikus arcok időben megnyugtattak azzal, hogy valami teljesen új dologgal állnak elő. Hát kérem szépen...nagy újdonság nincs a PC verzióhoz képest (még ha a körítés, és az adagolás más is, de a kész alkotás hasonló...), de szerencsére ez most nem jelent semmi rosszat, ugyanis a MOH normálisan sikerült. Szóval...csapjunk a lecsóba...



VILÁGHÁBORÚ+FPS= 100%, HOGY MEGVESZEM



Aki játszott már valamelyik korábbi résszel, az tudja, hogy mire számíthat... Vagyis...dehogy tudja. Azt sejti, hogy mi vár rá, és mi a játék műfaja, de azt el sem képzeli, ami érni fogja. Annak, aki nem ismeri a sorozatot, elmondom, hogy ez egy FPS, vagyis egy belső nézetes lövöldözős játék. Úgy haladunk a programban, hogy nem látjuk a főszereplő testét, csak a kezében tartott fegyvert. Így kell menni, kúszni, futni, ugrálni, és legfőképpen harcolni a minden irányból ránk törő fritzek ellen. A fő szempont az öldöklés, de ezt színesítik a különböző feladatok, amik egy célpont megsemmisítésétől kezdve, akár titkos iratok ellopásáig, vagy egy fontos személy védelméig is terjedhetnek. Természetesen ezeket a feladatokat mindig közlik előre, sőt az akció alatt is megtekinthetjük őket. Ehhez nem árt tudni angolul, de nyelvtudás nélkül is érvényesülhetünk, mert a pályák felépítése elég lineáris, némi keresgélés után mindenre rájöhetünk, nem az agytekervényeink megmozgatása lesz a főcél. A DVD behelyezése után a szokott módon felépített menübe jutunk, ahol tárgyak jelképezik a különböző opciókat. A galéria a legérdekesebb az új játék indítása, régi állás betöltése mellett, hiszen itt kisebb filmeket tekinthetünk meg. Ezek lehetnek igényesen összevágott dokumentumfilmek, egy narrátor hangjával kísérve, vagy akár a játék készítésével is foglalkozhatnak. Ez utóbbit bemutató videók a legérdekesebbek, mert nem csak a grafikai munkát mutatják be, de a hangminták felvételétől kezdve (pl. minden fegyvert külön vettek fel, az élethűség kedvéért), a zenei aláfestés feljátszásáig mindent elénk







tárnak (vagyis itt láthatjuk a nagyzenekar próbáját, a kórusok feléneklését, stb...). Ez nagyon jó...nekem legalábbis nagyon tetszett. Aztán fellelhetünk bónuszokat is, amik között érdekes, és kevésbé érdekes segítségek vannak (ilyen például az ezüstgolyó effekt, amitől minden ellenfél meghal egy lövéstől...), valamint beállíthatjuk a nekünk tetsző nehézségi fokozatot, vagy irányítási kiosztást. Szóval van egy-két dolog, de ez el is várható. Marad tehát a játék indítása, aminél első lehetőségünk a D-nap átélése lesz.

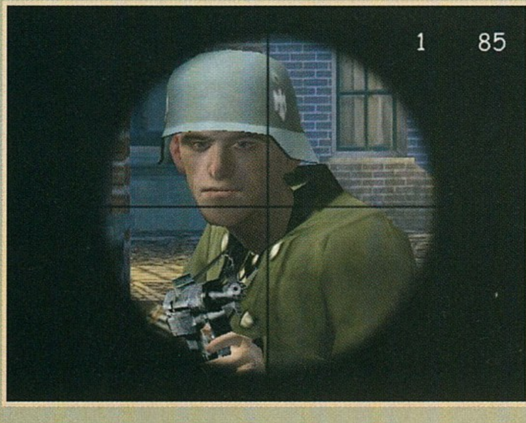
OMAHA BEACH, A LEGELSŐ LÉPÉSEK

"Már kora hajnalban a partok közelében voltunk a partraszálló hajókon tömörülve. Én a közel hetvenezer amerikai katonát számláló, első hullámban támadó csapatban voltam. Célunk az "Omaha Beach" volt. Mikor elértük a partot, az ellenség tűzereje fogadott minket. Bár a tisztek próbáltak felkészíteni, amit átéltünk, nem lehetett előre elképzelni. Holt, és félholt bajtársainkon kúsztunk át fedezéket keresve. A németek semmit nem bízták a véletlenre, lőttek mindent, ami mozgott. Mi is ezt próbáltuk tenni, de amíg mi kiváló célpontot nyújtottunk, addig ők biztos búvóhelyről ritkították sorainkat. El nem tudom mondani, milyen érzés volt a sebesültek közt csúszni a vértől vöröslő homokban, és hallani a folyamatos fegyverropogást, a robbanások zaját, és a sérültek ordítását. Miközben hangosan imádkoztam, és vártam, hogy egyszer csak belém fúródik egy lövedék, beletenyereltem valamibe, ami meleg volt, és sikamlós. Mikor kezemre néztem, borzongva láttam, hogy egy katona felszakadt gyomrában vannak az ujjaim. Hányingerrel küszködve néztem honfitársam arcába, és tekintetünk összetalálkozott... Még élt!!!"
(Részlet a Könnyező Lelkek című novellámból...)

A robbanó hajóból kiszállva már tiéd is az irányítás, rögtön a sűrűjébe kerültél. Mindenki válassza ki a neki tetsző irányítást, én a negyedik változatot használtam (Easy Reload), mert szerintem az esik legjobban kézre, úgyhogy azt magyaráznám most el. Megszokott módon a bal analóg karral sétálunk, és oldalazunk, valamint a jobb karral nézelődünk. Az R2 a lövés, valamint a kezünkben található fegyverrel üthetünk is, ha lenyomjuk az R1-gyet. Az L1 a guggolás, az L2 a kézi célzás, és a Háromszög az ugrás. Távcsöves puska esetén a kézi célzással nézünk bele a távcsőbe, majd a fel-le iránynyíl segítségével közelítünk, távolítunk. A Négyzet, és Kör párossal válthatunk fegyvert, az X pedig az akciógomb, vagyis ezzel nyithatunk ajtókat, ládákat, ezzel vehetjük igénybe az ellenség nehéztüzérségét, vagy ezzel vehetünk fel iratokat, rakhatunk le bombákat. Az L3 a kép közepébe helyezi a nézetet, ha már kellőképpen beszédültünk az ide-oda forgolódástól, az R3 pedig az újratöltés. A játék alatt, ha nem tudjuk a küldetés lényegét, a Start mutatja, hogy mit kéne végrehajtani, és ebből mi van már meg, valamint a Select hasznos tanácsokkal látja el az angolul tudó rászorulókat. Ennyi. Ugye, hogy milyen egyszerű. Fegyver van bőven, mint ahogy lőszer is, ezeket többnyire a földön találhatod, de időnként a szekrényekben, polcokon is megtalálhatóak. Ez szintúgy igaz a gyógyszerekre, elsősegély csomagokra, amik mindenfelé hevernek. Találkozhatsz ládákkal, fadobozokkal is, amiket érdemes szétverni, mert sokszor lehet találni bennük ilyesmiket. Szintén fontos tereptárgynak minősülnek a hordók, amik többnyire azzal a pozitív tulajdonsággal bírnak, hogy kisebb osztagok mellett tanyáznak, ilyenkor pedig elég belelőni egybe, és már inthetünk is pá-pát az elszálló ellenfeleknek. Megint csak használandó segítségnek bizonyulnak a gépágyúk is, amik időnként gazdátlanul hevernek egy-egy torlasz mögött (ha mégsem gazdátlanok, ezt a kisebb problémát is meg lehet oldani egy fejlövéssel...), és kiválóan alkalmasak a tömegdemonstrációk szétoszlatására...ha már vízágyú nincs a szolgálatunkban. A képernyőn pár információ látható. A balalsó sarokban az életerőd van, a jobbalsóban pedig az éppen használt fegyverhez tartozó töltények száma. Amikor előveszed a fegyvered, egy pillanatra még a neve is megjelenik a töltények száma felett.

AZ ELSŐ KÜLDETÉS

Martin a lelkemre kötötte, hogy az első pár lépésben mindenképpen segítsek nektek, ezért leírom, hogy mit is kell csinálni az első missziókban. Ahogy partot értél, szaladj balra a roncshoz, ahol felettesed vár. Elmondja, hogy fedezni kéne a társaidat, ezért fordulhatsz is jobbra, ahol a bombatölcsérben már vár valaki. Lődd a tornyokat, amíg ki nem írják, hogy 1 katona megmenekült. Most szaladj balra, ahol meglátsz egy guggoló havert. Itt megint vedd tűz alá a tornyokat, és ha ő is megmenekült, fordulj megint jobbra. Partközelben lesz egy kiáltozó ember, őt fedezd, valamint kicsivel arrébb egy árokban az utolsó pali vár. Ha mindenki megvolt, és kiírták, hogy minden katona megmenekült, menj a szögesdróthoz, ahol a kapitánytól megkapod a következő feladatot. A tűzszerészt kell fedezni. őt a jobb oldalon, a terep legszélén találod meg, a deszkák között. Van itt egy jó kis géppuska is. Kicsid húzódj ki, miután beszéltél a kollégával, aztán lődd a tornyokat, és kúszva kövesd a fedezetre váró bajtársadat, amíg el nem ér a drót közepéhez, ahol egy kisebb robbantást fog végrehajtani. A detonáció után irány a bal oldali torony alja, ahol fedezékben vagytok. Innen kell átfutnod a másik toronyhoz, de vigyázz, mert aknák vannak. A fal mellett lassan sétálj végig, néha várj egy kicsit, és akkor nem lesz bajod. A járatban két náci fogad, majd ha felmászol a létrán a gépágyúhoz, akkor még jó pár előrajzik. Öld le őket, valamint szedd le a dombon található két lőállást, aztán mássz le a kapitányhoz. Rövid töltögetés után láthatod, ahogy az egyik bajtársad leszedik egy bent lévő gépágyúval. Tapadj szorosan a falhoz, és úgy szaladj be, majd robbantsd a hordókat. A hátsó szobába bejutva lődd ki a társát fedezékül maga elé tartó katonát, aztán használd a gépágyút a kintről berohanó nácik ellen. Miután ez is megvolt, mehetsz fel a lépcsőn. Fent a lépcsőtől jobbra lesz a rádió, amit meg kell semmisítened, utána mehetsz balra, fel a létrán (vigyázz, mert a második létra tetejéről egy gránátot dobnak le...), a barlangra emlékeztető helyen pedig megleled a füstgránátokat. Innen egyenes út vezet (persze ez az út ellenségekkel teli...) a lőtoronyig, ahol ölj meg mindenkit, majd ha a szomszéd tornyot már becélozták a kapitány segítségével, rakd le a kijelölt helyre a füstgránátot (akciógomb...). Most már mehetsz ki az előző szobában talált bezárt ajtón.



ÉS A MÁSODIK, CHERBOURG...

"Miután összeszedtük magunkat, megkaptuk a következő parancsot, mely szerint Cherbourg volt a következő állomás. Hamarosan már úton is voltunk, a kijelölt hely felé Collins tábornok vezetésével. A tábornok időről időre lelket öntött belénk szónoklataival, és erőteljes hazafiaságával. Szükségünk is volt erre, mert időnként igen fontos támadások, rajtaütések érték minket a fritzek részéről. Nem elég, hogy sorra hullottunk el, az élelmünk is gyorsan fogyott. Az utánpótlások pedig egyszer elakadtak, amikor június 19.-én hurrikán kezdett tombolni a partok közvetlen közelében. Ez a természeti csapás közel négy napig tartott. Ez idő alatt sokszor csak a mezők füvét, és a fák, bokrok leveleit, gyökereit ettük, és csak időnként sikerült húshoz jutni, mikor egy felénk kóborló állatot lelőttünk. Cherbourg közelében egyre többször találkoztunk németekkel, és a harcok közben egyre többször kérdeztem meg magamtól, hogy miért harcolok ellenük. Amikor arcukba néztem, soha nem láttam gyűlöletet, vagy dühöt, mindig csak a félelmük tükröződött a szemükben, és hogy nem akarnak ők lövöldözni, de ha nem ölnek meg minket, őket intézik el. Vagy a felettaseik, vagy mi, bár be kell valljam, mi egyre fáradtunk, és egyre többen voltunk betegek. Ha a tábornok nem noszogatott volna minket, már régen hazamentünk volna. Azt hiszem, ők is így lehettek ezzel. Becsléseim szerint sokuk még szerelembe sem esett, mégis már az életükért kellett küzdeniük. Gyűlöltem ezt az értelmetlen gyilkolászást..."
(Részlet a Könnyező Lelkek című novellámból...)



A tisztásra érkezve nyisd fel a fa tövében fekvő dobozt, azután sétálj ki az útra, és kövesd a meglőtt autót a városba, ahol a szövetségesek már javában osztják a nácikat. Az út végében található romos ház hátsó részében találsz egy kis járatot, amin kússz át, így összetalálkozol az első tankkal, ami folyamatosan lőnek a bajtársaid. Szaladj át a hídon, kerülj a jármű mögé, és kézigránáttal dobáld meg, közben figyelj a nácikra. Lődd le őket is, szedj fel mindent az oldalsó részeken is, és sétálj tovább. A templomromok között találsz egy létrát, amin felkapaszkodva egy gépágyúhoz jutsz. Ezt használva segítsd áttörő csapataidat a nácikkal szemben, valamint gyönyörködhetsz egy kicsit a város csodálatos panorámájában is (nem vicc, tényleg marha jól néz ki...). Mássz le, és fuss tovább, az út végéig. A folyosó el van zárva, de bent a baloldalon van egy kis üreg, amin keresztül





MEDAL OF HONOR FRONTLINE





kúszva eljuthatsz a túloldalra. Ott ölj le mindenkit, szedj fel mindent, és menj jobbra, a tank roncsainál egyenesen, és megint egy üregen át. Az utcán harcok dúlnak, és az egyik beugróban látsz pár hordót. Az akciógomb segítségével gyújtsd be a pirosat, amin a rongy van, és hátrálj el onnan, különben a robbanás leviszi a séródat. Mehetsz is tovább. A tisztáson válaszd a jobboldali ösvényt, és a gépágyúval szedd le a szemben lévőket. Menj a dokkhoz, és mássz be a dobozba. Töltés után a tengeralattjárón vagy. A dobozból kimászva gyilkolj, haladj előre a konyhán keresztül, és legfőképpen gyilkolj. Amikor kilövik előtted a csöveket, használd a jobbra lévő vaskereket, kússz át balra, forgasd el a következőt is, használd az utolsót is, ami megnyílt, és mehetsz tovább. A gépház végében rakd le a bombát, aztán kússz be a szétrobbant csövön. A torpedós szobában helyezd el a bombát, és sétálj ki az ajtón. Az irányítóteremben jegyezd meg a létrát, mert még szükség lesz rá, aztán lehet továbbfáradni a rádiószobába. Az adóvevőt lődd is szét, és rohanj tovább a másik torpedós szobába. A katonákat öld le, rakd le a bombát, és távozz a létra felé, de közben a szembejövőt alázd le, és a szobában, ahonnan kijött, vedd fel a könyvet a kisszekrényből. Amennyiben kimásztál, megint töltés, és a következő pályarészen vagy. Innentől még mászkálhatsz egy kicsit a tetőkön, pusztíthatod a tengeralattjárókat, valamint végre hozzájuthatsz a távcsöves puskához, de mivel nem akarom elrontani a szórakozásod, hagylak érvényesülni, mert úgy az igazi az élvezet.

EGYÉBB PÁLYÁK, FELADATOK

Hmm... Elég jópofa helyzetekkel, helyszínekkel találkozhatunk útjaink során. Az előbbiek csak bevezettek a csata kezdeteibe. A későbbiekben utazhatsz vonaton egy kisebb Soldier Of Fortune utánérzés kíséretében (itt kipróbálhatod a nagy ágyúkat is a szomszédos vonalon közlekedő páncélosok ellen...), valamint megnézheted Hollandia szépségeit, nevezetességeit...ilyen például a tanya, ahol a nácik mindent elfoglaltak, és már tárt karokkal várnak. Ezen a szinten egy Barnes nevű emberkét kell védened, aki fel akarja robbantani az ellenséges haderő tankjait. Szegényke mondjuk minden golyóba beleszalad, ezért párszor neki kell ülni a feladatnak. Ettől függetlenül nagyon kellemes a tanyasi világ, szélmalmok (a végén be is gyújthatjuk az egyiket a továbbjutáshoz...szénakazal meggyújt, a tűz átterjed a malomra, a németek meg már nyitják is a kapukat....), kis patakok, meg minden, ami kell. Van, amikor egy nagyobb faluba érve meglátogathatjuk a helyi krimót is, ahol a freund-ok már javában mulatoznak, danolásznak, nekünk csak az a dolgunk, hogy a zongoristának egy másik számot ajánljunk, ezzel elterelve rólunk a lépcsőket őrzők figyelmét. A kerthelységbe kijutva lelökünk pár söröskorsót, és a bunyózó fritzek között már iszkolunk is ki az informátorunkkal. Unatkozni tehát nem lehet. Kisebb Indián Jónás manőverrel is számolhatunk, amikor egy bányában hullámvasutazunk a csillében, és robbantgatjuk a hordók mellett álldogáló németeket. Ez marhára tetszett, tényleg olyan érzésem volt, mintha a Vidámparkban beülnék egy menet Szellemvasútra. Kurta jó. Poén az is, amikor a kísérleti központban mászkálunk terveket keresve, és belebotlunk egy csoport tudósba, akik a szomszéd szobában egy új géppel játszadoznak. Mi a teendő? A kapcsolótáblát beizzítjuk, mire a szomszédban beindul a hatalmas ventilátor, és a németek már repkednek is mindenfelé...szép látvány. Így hát mókából vár elég, csak győzd. Általában nem nehezek a küldetések, de azért van, amikor vért fogsz izzadni. Ilyen az is, amikor egy város romjai közt haladva egy kisebb osztag (öt-hat ember...) páncélöklökkel felszerelkezett katonába botlunk. Lövik ránk a rakétákat, és ha ez nem lenne elég, még egy gépágyúval is soroz minket valaki. Na, ez egy elég kellemes pillanat. Párszor nekifutottam, mire végeztem velük. Azt hiszem, már említettem, hogy elakadni lehetetlen, mindent a szánkba rágnak, és mindig csak egy irányba mehetünk. Ha mégis sikerült, akkor valamit nem vettél fel (Nyomj Startot!), vagy nem vettél észre egy kis üreget, oldaljáratot, ahol tovább lehet menni.

A FEGYVEREK, ÉS AMIT HASZNÁLHATUNK

Hát, gyilkoló eszköz van elég, lehet válogatni folyamatosan. Megtalálható minden, ami szemnek, és szájnak ingere, mindez pedig természetesen teljesen korhű megvalósításban, vagyis nem fogunk találkozni mindenféle lézerkütyüvel, meg energianyalábbal. Szerencsére. Listánkat kezdjük a hagyományos kézifegyverek bemutatásával. Késünk ugyan nincs, sőt az öklünket sem használhatjuk, de ott vannak a különböző pisztolyok. Ezek lehetnek hangtompítóval ellátva, de inkább anélkül lelhetünk rájuk. Lőszer utánpótlás van hozzá bőven, és kézi célzással elég hatásos, főleg fejlövés esetén, amit ugye érdemes mindig alkalmazni, hogy ne kelljen fel senki, akit már padlóra küldtünk (megvan az a rossz szokásuk az ellenfeleinknek, hogy gyengébb találatok esetén felkelnek, és újra támadnak...). Szóval egész jól használható. A következő típus, amit kivesézek, az a géppisztolyok családja. Itt is van minden, amire várunk, a Thompson-tól kezdve az MP40-ig, és a BAR-ig. Az első kettő közeli megsorozásra hatásos, de távolabbi ellenfelek ellen nem túl ajánlott, mivel túl nagy a szórása. Emiatt hajlamos mindent eltalálni, csak a németeket nem. Lőszer van dögivel, nem kell spórolni a tölténnyel, ha harcra kerül a sor. Az utóbb említett BAR is hasonlóan viselkedik, csak ehhez kevesebb a lőszer, és a tűzereje jóval nagyobb. Ez sem kevésbé pontos, de úgy üt, hogy még a legtáposabb nácik sem tudják elkerülni végzetüket, ha becélozzuk őket. Jól használható a pár fajta puska is. A Shotgun nem pontos, de mindenkit leterít, aki elénk kerül, akár egyszerre több emberrel is végezhetünk vele. Bár általában nagyon kedvelem a használatát, most azért annyit mégsem volt a kezemben, tudható ez be annak is, hogy kevés hozzá a lőszer. Az egyszerűbb puskánk az, amivel kezdünk, ezt nem fogja használni senki sem sokáig, mivel talán ez a leggyengébb az összes fegyver közül. Lassú a töltése, nem túl pontos, és hasonlók. Ebbe a csoportba tartozik az örök kedvenc is, ami a mesterlövészek álma. Ez a távcsöves puska. Lőszer utánpótlása nem a legjobb, de a használata minden pénzt (lőszerkeresgélést...) megér. Nincs is annál élvezetesebb dolog, mint az, amikor messziről leszedünk egy gyanútlanul álldogáló őrt...azon belül pedig legélvezetesebb a fejlövések gyakorlása. Hatásosnak bizonyul a húzósabb helyzetekben, ha a nehézfegyverzethez nyúlunk. Ilyenek a gránátok, amik között ott a klasszikus német forma (rúdra erősítve), valamint az amerikaiak tojásgránátja. Egyformán használható mindkettő, ha egy tankkal kerülünk szembe, vagy ha kisebb csoportosulást veszünk észre a közelünkbe (amennyiben rajongók hadával állunk szemben, nem ajánlatos az alkalmazása, mert hamar megtörhet az imázsunk, és a kutya sem fog többet autogramot kérni...). Utánpótlása van, ezért gyakran próbálkozhatunk vele. A közismert páncélököl, és a Bazooka szintén hasznos ezekben a helyzetekben, ezekkel csak annyi a gond, hogy kevésbé tudjuk pótolni a felhasznált lőszert, valamint nehézkesebb a célzása. Utolsónak pedig megemlíteném a nem hordozható fegyvereket, amikre időnként rálelhetünk a csaták hevében. A gépágyú nagyon jól használható, nem fogy ki, mindenki kipusztul tőle, még a tankok is, valamint többnyire olyan helyen vannak elhelyezve (ablak, tető...), ahonnan csodálatos kilátás nyílik. Található még normál ágyú is (pl. vonat...), ez szintén korlátlanul használható, de nem annyira élvezetes. Én azt mondom, hogy gépágyúra fel, és a fegyverek után tekintsük meg a szereplőket, és hogy hogyan viselkednek a különböző helyzetekben...

A KATONÁK ÉS AZ INTELLIGENCIA HIÁNYA

Nos...az emberek elég jól néznek ki, ez tény. Jól ki van dolgozva a mozgásuk, és az arcuk, amin még az érzelmeik is látszódnak sokszor. A találatokra való reagálásuk is elég meggyőző, hiszen attól függően mozdulnak, hogy hol találjuk el őket. Ha lábon lövöd, ugrál, ha kézen, akkor elengedi egy darabig a fegyvert, ha mellbe, akkor hátra esik, és hasonlók. Ezt azonban már megfigyelhettük az előző részekben is. Nem újdonság, de azért poén. Főleg a közkedveltségnek örvendő, heregyilkos találat, ami igen fájdalmas lehet. Ellenfeleink is rögtön odakapják a kezüket, és jajgatnak, tántorognak. Jópofa még az is, ha a németeket úgy lőjük le, hogy éppen egy háztetőn, vagy egy toronyban vannak. Ilyenkor a haldoklók átesnek a korláton, vagy a peremen, és ordítva zúgnak alá. Egyszer még az is megesett, hogy a szerencsétlen megpróbált megkapaszkod-



KING'S FIELD VÉGIGJÁTSZÁS

BEVEZETŐ

A végigjátszásnak úgy álltam neki, hogy minden apróságról írok majd, és minden titkos helyet megemlítek, de sajnos, ahogy haladtam előre, úgy jöttem rá, hogy ez nem lehetséges az adott karakterszám mellett, ezért kicsit vissza kellett fognom magam. Ez annyit takar, hogy csak azokat a dolgokat említettem meg, amelyek létfontosságúak a továbbjutáshoz. Ezen okokból kifolyólag csak azt tudom javasolni (amit úgy általában is, minden programnál...), hogy minden szintet jól kutass át, és tisztítsd meg a szörnyektől. Amennyiben ezt betartod, semmit nem hagyhatsz el, és rengeteg érdekességet találhatsz. A szörnyeket amúgy is érdemes leölni, mert pénzszerzési lehetőség, ráadásul a fejlődésednek is jót tesz, ha sokat harcolsz. Fontos még, és célravezető, hogy sokat ments, mert a játék iszonyatosan nehéz, és még egy egyszerűbb lény is simán ki tud nyírni, amennyiben nem vigyázol eléggé. Szóval egy mondatban összefoglalva a lényeget... Ments sokat, kutass át mindent, és akkor sikerülni fog a végigjátszás, de arra már most készülj fel, hogy nem lesz egyszerű feladat...a hócipőd tele lesz a végére, és én meg is értelek...sok sikert!

A VÁROS ROMJAI, ÉS A TEMPLOM

A kezdő helyszínen látni fogsz a baloldalon egy ajtót, azon menj be, és találkozni fogsz egy emberrel. Beszélgetni nem nagyon lehet vele, viszont nem sokkal arrébb van a falnak döntve egy bot...azt vedd fel, ez lesz az első fegyvered. A szabadba kijutva láthatod a város romjait. A középső házban menthetsz, amúgy a gyilkos virágokon kívül kevés érdekesség látható. Szerezhetsz bőrkesztyűt, a várfal melletti dombon csizmát, valamint egy sisakot, szintén fent a falon. Ahol ez utóbbit megtalálod, leomlik a fal, és ha nem vigyázol, te is leeshetsz. Nézz le, és látni fogsz egy gombát. Ezt majd csak később szerezheted meg varázslattal. A városban már nincs sok látnivaló, az életerő növelő növényeket már gondolom felvetted, a boltban meg semmi érdekes nincs, maximum a ládából veheted ki a pénzt, úgyhogy mehetsz vissza a kezdőpontra. Amikor kiértél, fordulj balra, de vigyázz, mert a fal melletti szürke rész beomlik alattad, és akkor a lávába esel. A templom körüli főtéren verd le az összes hernyót, azután állj a templom elé. A bal oldalon van két barlang. Az egyikben összefuthatsz a tesztben említett buggyokkal, míg a másikban menthetsz. Ez utóbbit ajánlom csak egyelőre, mivel a kocsonyák mérgeznek is. A jobb oldaladon megint van egy út, ezen menj végig, és járj be minden lehetséges variációt, így lesz egy kardod, egy mellényed, és egy csomó pénzed. A templomba is benézhetnél végre... Odabent is találhatsz egy-két érdekességet, mint például a mérges pókot, a facipőt, vagy az emlékművet, de a legizgalmasabb az lesz, amikor a bal oldalon nyíló pincébe lemerészkedsz. A hordók közti titkos ajtót kinyitva összeakaszthatod a bajuszod egy csontvázzal, valamint ha megölted, és kinyitod a ládát, még egy élőholt támad rád, ráadásul ez jóval szemetebb. A jutalmad micsoda? Ennyi szenvedésért egy szál pajzs az, amit kapni fogsz... Király! Nem viszik túlzásba. Ja, a súlynövekedés miatt pedig ne aggódj, mert hősünk idáig is úgy ment, mint egy csiga, és ezen az X sem sokat változtatott. A helyzet marad a régiben. Nos, ha kimentél a templomból, veled szemben lesz két ösvény. A bal oldalon sétálj be, és egy házhoz jutsz. Odabent pajzs, és beszélgethetsz. Előbb, vagy utóbb azonban be kell nézned a barlangba is, ahol pár vörös hernyó már vár rád. Haláluk után a tiéd az összes méregsemlegesítő. Ezekre nagy szükséged lesz, hiszen most indulhatsz a korábban már látott, buggyokkal teli bányába. Kétszer fordulj balra odabent, és így megtalálod az életforrást, ami párszor feltölti az életerődet, ha arra lesz szükséged. OK. Mehetsz tovább, át a gerendán a tábláig, közben pedig találkozhatsz a mutáns, világító szemű denevérekkel. A táblánál van egy elágazás. Először menj jobbra, és ismerkedj meg a kedves, és barátságos bányász-zombikkal, akik kitörő örömmel fogadnak. (Nem...nem azért akarnak lehányni, mert nem szeretnek, csak tudod, más a kultúrájuk!) Ha idáig még nem jöttél rá, hát most már észreveheted, hogy mekkora kócsög, g**i ez a játék. Szóval kinyírod őket is, felveszed a növényeket, meg a csákányt (ezzel már szétverheted a hordókat...), azután irány vissza az elágazás, majd balra a liftkezelő kunyhóba (akár a másik úton is mehetsz tovább, ha szétvered a táblát, de úgy csak a templomhoz jutsz vissza, illetve pár tárgyat találhatsz egy zsákutcában...). A karral beindítod a szerkezetet, azután mehetsz is le vele (mondjuk a kunyhó mögött még egy növényt érdemes felkapni előtte...). A mérgező bányatóban négy út látható, valamint három vendégszerető élőholt. Utóbbiaknak adj egy kis dádát, majd fordulj a leginkább jobbra vezető útra. Itt egy földkövet találsz, megszerzése után indulj vissza, és sétálj át a leginkább balra eső pallón, így megtalálod az életkövet. A törmeléken keresztül mássz ki, azután fordulj jobbra, a mérgező barlangba, ahol le kell verned a hatalmas mérges buggyot. Halálával kapsz még egy életkövet. Most már elhagyhatod a bányát, látogasd meg újra a kis házikót, ahol a kislány, és a beteg nyanya tartózkodik. A nyanyának add oda az egyik életkövet, ettől egyből elmúlik a reumája, és a lány cserébe megajándékoz a tűz kristályával. A csákánnyal rombolj le mindent a házikó mögött (hordó, kisház, egyéb...), és vedd fel a fény karkötőjét. Most már mehetsz vissza a templomhoz. Caplass fel az emeleten álldogáló pasihoz, akinek add oda a másik életkövet az üvegcséért. Ha ez megvolt, ne menj sehova, csak fordulj meg, és lődd le az így látható sárkányvirágot (és a sárkányfű árus hol marad?), amit odalent majd fel is vehetsz. Jó, lépj be a korábban már látott pókszobába, és égesd le egy tűzlabdával a pókhálót az ajtóról. A lépcsőn haladva még találkozol hálóval, de hasonlóképpen elintézheted azokat is. Az elágazásnál menthetsz a jobb oldalon, valamint beszélhetsz az emberkével, és elkérheted tőle a kulcsot, amivel azután megnyithatod a főellenséghez vezető ajtót. A nagy, gonosz pók izzaszt majd rendesen, de a tűzlabdákat ő sem szereti, ezért egyszer kimúlik. Kivégzése után tiéd a vízkristály, sétálhatsz le, a temetőhöz vezető úton.

A BÁNYATEMETŐ CSODÁLATOS ÉLŐVILÁGA

Lépj be az első, jobb oldali ajtón, és nyisd fel a kincses ládákat, azután menj be a temetői részre. Sétálj le a lépcsőn, és vizsgáld meg a jobb oldali szobát. A hátsó falnál van egy titkos ajtó, azon túl pedig a sírnál egy új fegyver, a tűzkard, amit szeretettel ajánlok mindenkinek, mert nagyon jó. Most sétálhatsz vissza a lépcsőn. A mérgezett kút vizéből ne igyál, mert az egészségedre káros lehet. A szoba falán azonban van egy üreg, az ebben lévő pókhálót pedig égesd ki, majd menj vissza a mentőhelyre, a csarnokba, ami ott van a pók szobájától nem messze, így a tiéd lesz a fénykristály. A felső szinten, a cellában mássz be az üregbe, és vedd fel a vascsizmát, valamint a követ. Ha balra haladsz (közben találsz egy másik követ is...), nemsokára a bolt közelébe érsz, akár vásárolhatsz is, valamint szétverheted a hordókat a vértezetért. Dolgod végeztével indulj tovább. Érdekességként megjegyezném, hogy még egy térképet is szerezhetsz, ha megölöd az összes szörnyet, és elkéred az öregembertől a kulcsot a kunyhójához. Szóval...vissza a bányatemetőhöz. A mérgező vizű kút, és az öregember közelében van egy zárt ajtó, ahol használhatod a két, korábban talált követ. Vizsgáld meg a szoba másik felében álló ajtót, és beszélj az öreggel a megnyitásához. Miután ez is megvolt, kapd fel odaát az ikont, amit a nagy pók szobájában felhasználhatsz, így aktiválva a templom elejében rejtőző erőt. Tisztítsd meg magad az előbb említett helyen, és nézz be a városba. A nagy zuhanás után (már ha túlélted...), idővel két kapuval találkozol. A nyitottat zárd be, a zártat pedig nyisd meg, majd szaladj vissza. Az egyetlen út a távozásra a bolt mögött lesz, ahol a vízkristály is van. Most veszem észre, hogy még sehol sem tartunk, a hely meg folyamatosan csökken, ezért a megtalálható (nem létfontosságú...) tárgyakat, és a titkos dolgokat nem fogom említeni, mert azokból van igazán rengeteg, és ha mindet leírnám, talán csak három oldalba férnék bele, úgyhogy rövid, és lényegretörő leszek mostantól. Menj vissza a pókos szobába, és indulj el egyenesen a bányászok sírkertje felé, majd a lángoló nyílvessződkkel teli szobánál fordulj jobbra. Nézz be az ajtón és keresd meg a lovagok lábvértjét. Miután ez megvolt, sétálj ki a szobából, és haladj végig a folyosón. Vizsgáld meg az összes szobrot, és keresd meg azt az egyet, amin a korona van. Amennyiben megszerezted a koronát, azonnal rohanj vissza a lángoló nyílvesszőkkel teli szobába, és most a jobb oldali ajtó helyett menj be a bal oldalon. Vizsgáld át ezt a területet, mert itt gazdára találhat egy balta. Innen nyílik tovább egy ajtó, amelyen átmenve egy pókokkal teli szobába jutsz, ahol egy titkos ajtó mögött egy spéci övcsat vár rád. A hordók mögött található a lépcső, nos ennek a tövében van egy kapcsoló. Ezt aktiválnod kéne, és akkor elszabadul egy kutya. Ha már végeztél vele, kutakodj, mert a helyén egy vörös kristály lapul. Az emeleten egy másik ajtó mögött is találsz egy létrát, amin felmenve át kell ugranod még egy létrára. Amennyiben sikerült, mássz le, és a tövében nyomd meg a kapcsolót, ezáltal megszüntetve a nyílcsapdákat. Kapaszkodj vissza, és menj be azon az ajtón, ami mellett épp az imént haladtál el. Rakd a jobboldali szobor fejére a koronát, ezáltal elkerülheted az egyik őrszemet. Miután továbbmentél szemben lesz egy nagyobb, jobbra pedig egy kisebb ajtó. Menj be a bal oldali ajtón, ahol menthetsz is, majd kutass át itt mindent, mert sok extra cucc van elrejtve ebben a szobában. Most menj vissza, és a nagy ajtón folytasd utadat. Jelenleg a központi torony harmadik szintjén vagy, úgyhogy menj le a lépcsőn, fordulj balra, és tekints be rögtön a baloldali ajtón. Ebben a szobában még extra cuccokat is vehetsz, úgyhogy töltsd fel magad nyilakkal. Menj vissza arra a helyre, ahol a szoborra ráhelyezted a koronákat, de ezennel szedd le a koronákat mindkét szoborról, majd a frissen szerzett nyilakkal lődd szét mindkét szobor fejét, melyekből megkapod a Földkristályt és egy kulcsot. Ha a vandálkodással végeztél (azoknak a szobroknak eszmei értékük volt, te destruktív vadállat!!!), menj vissza a nagyobb ajtón keresztül, ereszkedj le a lépcsőn és fordulj balra, majd a folyosó végén lévő ajtón sétálj be. Kutasd át ezt a szobát is tüzetesen. Egyenlőre még ne foglakozz a híddal, inkább menj be azon az ajtón, ami a lépcső tetején nyílik. Kutasd át ezt a szobát is.

HÍD, MÉG TÖBB HÍD, ÉS AZ ERDŐ

Most lehet odaszaladni a hídhoz, és próbálj meg úgy állni, hogy a kulcsot bele tudjad helyezni a talpazatába, a jobb oldalon. Ha ezzel meg vagy, akkor menj át a hídon, majd balra egy másik hídon, és a végén pedig be az ajtón. Kapaszkodj fel a bal oldali lépcsőn, azután fordulj jobbra. Itt használd a fény varázslatodat, hogy átkutathasd a sötét helyeket is, ugyanis ott lapul egy Sötét kristály. Most menj vissza oda, ahol még fény van, és vizsgáld meg az ott található három ajtót. Jegyezd meg, hogy melyik volt a "Priest" ajtaja. Nehogy itt hagyd a következő kulcsot. Ha ezt a szintet is átkutattad, felmehetsz a lépcsőn, amelyik az erdőbe vezet. Itt találkozhatsz Aeaine Vigil-el, aki a varázserő feltöltő kút mellett álldogál. Az egyik közeli dombon találhatsz egy Föld kristályt. Emellett találsz itt egy gyógyító kutat, ami nagyon jól jön majd, ha valahol megfertőződsz. Keress egy barlangot, menj be, és ismét kutass át mindent. Használd a harmatot a gólemen, és az kinyitja a nagy ajtót. Bármennyire is tele van már mindennel a hócipőd, menj le a lépcsőn. A királyi mauzóleumba jutottál, úgyhogy kutass át mindent. A mauzóleumban fordulj jobbra, majd pedig egyenesen haladj. Egy kör alakú hallba jutsz, ahol tekints be a "Hall Of Five Wands" feliratú szobába. Itt sok furcsa nagy szemet találsz, amelyek közül azt az egyet kell megtalálnod, amelyik az összes szemet becsukja. Aktiváld a tűzvarázslatodat, azután pedig kapj fel mindent, amik a lángoló szobrokból kiesnek. Állj a mágikus kör közepére és használd a zöld vesszőt, amit frissen szereztél meg, és ez által új terület nyílik meg előtted. Amennyiben szemed beszívta a szükséges információkat...vagyis végre körülnéztél, menj végig a folyosón és fordulj balra. Öld meg a lávát köpködő szörnyeket, majd haladj tovább. A jobb oldalon a kapcsolóval lenyithatod a hidat, amit idáig a másik oldalról nem tudtál aktiválni. Ezután nyargalj vissza a bolthoz a baloldalon, és fejleszd fel magad a kínálkozó, megvásárolható eszközökkel, tárgyakkal. Visszajutva azt tapasztalhatod, hogy a szoba megtelik sötétséggel. (Netán egy szárnyas buggyraj takarta el a napot előlem? Olyan rég nem láttam a kis édeseket...na jó, nem zaklatlak, csak mágia...) Használd a tűzvarázslatodat, hogy láss, és együtt meg is nyisd a szoba másik felében lévő ajtót, ahol meglelheted a térképet. Ezután menj ki a másik ajtón, majd mássz végig a szikla szélén, ami egy létrához vezet. Miután lemásztál rajta, gyalogolj a mágikus kör közepébe, és használd megint a zöld vesszőt. Fordulj balra és kukkants be az ajtón, ami egy sziklaszirthez vezet. Sétálj át a hídon, amivel az "Earth Folk" térségbe jutsz. A dombra caplass fel (ehh...öreg vagyok én már ehhez...), majd menj le a járatba, ahol egy újabb kulcsot találsz. Menj ki, majd nézz be a sírkertbe. Kutass át itt mindent, azután ha ezzel megvagy, kapaszkodj fel a lépcsőn. Itt egy folyosó található, a jobb oldalán egy mentőhellyel, valamint egy szirt is látható balra. Az utóbbin mássz végig, menj be az ajtón, majd a következő ajtón is.

HARCOSOK...AZAZ, A FŐELLENSÉGEK KLUBJA

A falnál fordulj balra, majd sétálj le. Tarts balra és elérkezel az első főellenséghez. A gusztustalan, dagadt tűzmassza még nem okoz akkora problémát, mint a későbbi szörnyek. Ha megölted menj vissza a mentőhelyhez. Ments, azután sétálj vissza oda, ahonnan jöttél, csak most ne jobbra, hanem balra fordulj, ahol a következő főellenség vár rád. Ha megölted, beszélj a Dwarf-al, majd szaladj vissza oda, ahol az első főellenséggel is harcoltál. Kövesd a lávafolyamot, ami elvezet a következő, azaz a harmadik főellenséghez. Ez a tűzdémon már kicsit mókásabb, mint az eddigiek voltak, de folyamatos sétálgatással (körülötte...), és támadással le tudod zúzni az arcát. Ha már végeztél vele, vedd fel a kristályt a szoba végében, és hagyd el az "Earth Folk" területet. Hamarosan egy mentőhely vár, azután pedig egy folyosó, aminek a végében irány le a lépcsőn, és balra. Szaladj át a hídon, majd pedig nézz be balra, az ajtón. A szobában, ahová jutottál, van még egy ajtó, vedd igénybe a szolgálatait. Addig menj, amíg el nem érsz a lépcsőkig. Kapaszkodj fel rajtuk, és akkor kiérsz a központi torony harmadik emeletéről. Ugorj le, és kutass. Ha készen vagy, nyisd le a hidat, ereszkedj le a lépcsőn, és menj be az első ajtón jobbra. Ráncigáld fel magad a szobában található lépcsőn, és ott is kutass. Egy zárnyitót kell megtalálnod. Amennyiben ezen túl vagy, menj vissza a lépcső aljára, és ott is kutass, mert egy kristályt fogsz találni a falban lévő üregben. Ezután sétálj ki a szobából, és szaladj le a lépcsőn. tekints be a bal oldali ajtón, hogy megszerezd az íjat. Most már elindulhatsz a lefelé haladó lépcsőkön. Ütközben kapd fel a Dwarf kardot, és haladj tovább lefelé. Idáig még nem látott helyszínre értél, úgyhogy menj jobbra. Bent a szobában fordulj balra, majd megint balra. Használd a kulcsot, majd a frissen megnyílt jobb oldali ajtón kukkants be. Útközben találsz egy rést a falban, amin mássz le. Fordulj jobbra, majd kukkants be az ajtón. Erről az oldalról már meg tudod nyitni a kaput, úgyhogy "szezám tárulj!", és menj jobbra. Tarts balra és nézz be az ajtón, ami egy újabb főellenséghez vezet. Miután megölted, ereszkedj le a fáklyákkal teli folyosón, sétálj le a lépcsőkön, így egy újabb főellenséghez juthatsz el...ugye, hogy milyen találó az utolsó alcím? Miután megölted őt is, vedd fel a koronát, azután menj le a börtönpincébe, próbálkozz a mentőhellyel, majd sétálj be a szemközt lévő ajtón. Ahogy bemész menj le a lépcsőn. Miután leértél, öld meg az ellenfeleket, majd menj be balra. Itt egy kaput találsz, amivel bejutsz a kínzókamrába. Itt találhatsz egy kulcsot. Sétálj ki, és tarts jobbra. Menj végig a folyosón és fordulj balra. Kutasd át a szobát, majd távozz, és menj be a jobboldali ajtón, ahol a főellenség már régen vár rád. Hasítsd ketté a Moonlight karddal, hogy láthasd a méltó befejezést. Szerencsére vége, és senki nem fog rákényszeríteni, hogy még egyszer leüljek egy King's Field játék elé, huzamosabb ideig. Nem volt rossz, sőt néha még hangulatos is...de TOMB RAIDER, és LARA CROFT óta nem káromkodtam ennyit, mint az elmúlt napokban. Na, azt sem szeretem, mint ahogy ezt a sorozatot sem. Mindenesetre ezer hála DAVE barátomnak, aki nélkül lehet, hogy már felkötöttem volna magam. Rengeteg segítséget nyújtott a végigjátszásban... THANX!!! A viszont látásra mindenkinek!

BÖJTÖS GÁBOR

NO ONE LIVES FOREVER SEGÍTSÉG

Az átvezető szintek (pl. London, tolvajos) nincsenek benne, mivel azok amolyan plusszok, és félek, így sem férek be 2 oldalra, csak 5 pontos betűkkel... **(Nem is fértél, csak 3-ra... M)**

Misfortune in morocco, scene 1

Első feladatunk afféle valódi old-school dolog: meg kell védeni a kontaktunkat. Mármint nem ez az oldschool, hanem a mód. Ha nem vagyunk biztosak magunkban, akkor Bruno előre szól, hogy honnan jön a merénylő. Ha megvagyunk vele, vegyük fel az asztalról a borítékot, a municiót, és menjünk ki az ajtón. Lefele, az erkélynél körbe, majd le a lépcsőn. Hallgassuk meg a társalgást, majd vegyük fel a levelet az erkély távolabbi végénél. Tovább, egy boríték a kredencen, innen be a 12-es apartmanba, nyissuk ki az ablakokat és készüljünk fel egy kis csetepatéra. A végén ne felejtsük ott az iratgyűjtőt és az ammo dobozt, menjünk vissza az udvaron keresztül a két kék ajtón át, amik most már nyithatóak.

Misfortune in morocco, scene 2

A starthelynél hallgassuk meg a poén párbeszédet a majom kapcsán. Ügyesen öljük meg az itteni fickót (az ellenségez lehetőleg), majd a másikat is. Vigyázzunk, mert az ellenfél gyakran átlőhet a kerítésen ajtón (blehh), mi viszont nem. Nyissuk vagy lőjük szét az ajtón a zárat, a falról szedjük le az üzenetet, és megvagyunk, át az ajtón. (Másik mód, ha azelőtt nyitjuk ki a zárat, hogy kinyírjuk a két őrt.) Menjünk be a hotelbe a rozsdás kék ajtón, itt végül is mindegy merre megyünk, ugyanoda jutunk el. Beszélgessünk el az emberrel a kékruhás csaj mellett, majd a hajcsattal nyissuk ki az ajtót, egy dosszié a jutalmunk a polcról. Most keressük meg a 101-es szobát, ahol egy levelet találhatunk az ágy alatt, és ha szükséges, a 103-masban páncélra is akadunk. Menjünk el a klotyó, a csaj és az automata mellett, majd félúton fel a lépcsőn, ahol hallgatózhatunk egy kicsit (hiába, a főhős nő). Tovább fel a lépcsőn, nyírjuk ki a piros fickót, és irány a 204-es szoba, ahol egy levél vár minket, és egy újabb páncél a 203-omban. Az erkélyen ha ügyesek vagyunk, akkor a fa párkányra ugorva jobbra kinyithatunk egy ablakot, s bent egy irattáskára bukkanhatunk. Most menjünk a hallba, a 203 és 204 között, és irány a kis belső udvar, a bárnál vegyük fel a borítékot. Az udvaron három fickó várakozik, vagyis egy áll, egy mászkál, egy pedig les ránk a toronyból (mesterlövész puskát neki). Menjünk most kifele, de a saroknál hallgassuk meg a beszélgetést, lőjük le a fickót, és az asztalnál egy boríték vár minket, most irány a városzoba (vagy mi ez) az emberekkel, és találunk egy dossziét is a kékinges figura mellett. Most a hall bejárat felé menjünk, újabb beszélgetés, majd lövöldözzük le a két őrt, és vegyük fel a táskát a jéggépnél. Haladjunk tovább lefele a másik udvarszerűségbe, lőjük le a két őrt, vegyük fel az aktát a padról a virágnál, és a táskát a poggyászkocsi mögött. Vigyázzunk az őrökkel! Menjünk át az ajtón és forduljunk jobb fele, s beszéljünk a lila csajjal háromszor, így elszórakoztatja az őröket. Figyeljük a párbeszédet, majd menjünk balra és lőjük le jól az őrt (nem mindig itt van), és vegyük fel az aktát az udvaron. Kimenve az ajtón, lent a hallban két őr lesz, majd a liftszoba után a T elágazásnál menjünk egyenesen (balra páncél), és meglátjuk Brunót. A következő részben el kell kapni az őröket, mielőtt kinyírják a túszokat. Az ablakon túl egy papír lesz a fal ellenében, később visszatérve pedig a könyvet fényképezhetjük majd le (ha lesz szemüveg). Vissza a lift szobába, gyilok őr, és hatástalanítsuk a liftajtóra szerelt bombát. Tovább lefele a hallban még több őr vár minket, és egy újabb bomba a konferenciaterem ajtaján, majd a sarok mögött két őr, akik épp egy civilt akarnak megölni. Most a következő szoba jön, ahol a liftek, és egy poggyászkocsi is van, valamint több őr és egy bomba is található. Még visszább menve további négy őr várja a halált, majd a turista asztal felé találjuk az utolsó bombát, a telefonokhoz közel. Még mindig vissza az udvar irányába, két őr lelövése, haladjunk a 201 - 202 szobák irányába, és az utolsó két enemy kilövésével vége is a szintnek.

Misfortune in morocco, scene 3

Lőjük le az összes ellenfelet, és menjünk ki az udvar ellentétes végénél. Egy páncél és egy dosszié felvétele után menjünk jobbra, le a lépcsőkön, és vagy vívjunk tűzpárbajt az udvaron, vagy ügyesen lopakodjuk el az őrök mellett. Két sarokkal odébb párbeszéd hallgatózás a majomról, majd az erkély után forduljunk balra, és menjünk le a lépcsőn, be az épületbe. Itt jobbra, át a szőnyeges szobán, és kijutva megint jobbra, és ha kell vegyük fel a páncélt a kijárathoz közel. A feljáró tetején jobbra, a fa erkélyre, a dupla ajtónál levél, majd vissza és át a kék telefonok felé, ahol újabb levél lehet a miénk. A következő szobában egy mappa a földön, és mehetünk is kifele, ahol egy páncélt találunk a nyiladékon átugorva. A tornácon az asztal alatt keressük meg a borítékot, menjünk át a hídon, és vegyük fel az udvarban a dossziét is hasonlóképpen. Most vissza le az utcára, ahol a majmos ember is van, fel a koszos rámpán, és a saroknál jobbra át a fahídon. Fel a rámpán, majd jobbra, őrök és táska, át a következő udvarba, és a fickót elhagyva balra menjünk a kék ajtóhoz. A szobában lesz pár őr, valamint egy páncél és két item is, menjünk tovább, balra, és lőjük ki az őröket jól. Ha megvagyunk, tovább lefele az utcára, vegyük fel a páncélt ha kell, és menjünk be a vízbe. A végénél lemerülés, és ússzunk jobbra, a kanális végénél pedig jobb oldalon szedjük fel a másolatot és a muníciót. Most vissza fel a fő udvarrészre, a törött híd felé, ahol elkapva a fickót kikérdezhetjük ha akarjuk.

Misfortune in morocco, scene 4

Vigyázzunk az őrökkel, az autónak célba vehetjük a benzintartályát is (kaboom). A sátorban muníció, majd menjünk tovább a völgyben, és lőjük ki a másik fickót is a sátorban ha éppen ott van. Ha elértük a romokat, jobbra egy borítékot találhatunk, egy autó tűnik fel őrökkel, vigyázzunk hát. Elvileg van egy páncél is errefele, majd menjünk tovább az aknamező fele. Itt ha nincs még aknadetektoros szemüvegünk, a szélén óvatosan elaraszolhatunk, hogy a teherautóból kiszedjük a tűzoltó készüléket, ammót és táskát. Vissza (ha bementünk egyáltalán), és mielőtt továbbmennénk, nézzük meg a kapun a papírt. Az út végén ugorjunk a kútba, úszkáljunk, de vigyázzunk a végén az őrre! Mielőtt kimásznánk, a fenéken szedjük fel a levelet. A lépcső tetején egyenesen, le a hallba, hallgatózás a beszédre, majd fel és lövöldözés, utána a szék mögül táska felvétele. Vissza le a lépcsőn, és át az ajtón. A dobozokról vegyük fel a dossziét, majd át az udvaron, figyeljünk az őrökre, nyissuk ki a bezárt ajtót, ami páncélt és ammót rejt. Ki, jobbra, le a hallba halkan, figyeljük a beszédet, és öljük meg a megmaradt őrt, át a következő udvaron, és boríték a fa alatt. Menjünk be valamelyik ajtón, le a rámpán, nyissuk ki az ajtót, és a gép mögött vegyük fel a táskát. Fel a lépcsőn, párbeszéd, lövöldözés, majd fel a borítékot a korlátról. Vissza, le a lépcsőn, ki az udvarról a kapun, nyírjuk ki az őröket, és jobbra kimenve a balkonra pálya vége.

Berlin by night, scene 1

Keressük meg az esőkabátos kontaktunkat, majd vegyük fel a csörgő nyilvános telefont az őrháztól balra. Egy mappa is lesz itt, majd menjünk be a házba ahol a csaj ácsorog, csöngessünk fel a 205-ösbe, majd felmenve a lifttel kopogjunk be az ajtaján. Vegyük fel az ajtó alatt kicsúsztatott borítékot, és menjünk vissza az utcára, majd le a bárba egy újabb találkozóra. Most mehetünk az őrbódéba (vigyázzunk a kamerára), és a fickó megvesztegetése után, felvéve a levelet menjünk át a kapun. Lopakodjunk, párbeszéd figyelés, majd ha szétváltak lőjük le az egyiket (ne legyen a kamera látószögében!). Bár mindegy, mert a garázsból jönnek páran, tűzharc, majd menjünk át a garázson, vagy ugyanoda jutunk lent a lezárt csatornán át a garázs után balra. Lőjük le a fickót mielőtt riasztana, és a kapcsolóval nyissuk ki a kaput. Itt lehet trükközni a pénzzel, eldobva azt, amit a figura keresni kezd, így a hátába kerülve kinyírhatjuk ügyesen. Menjünk vissza, át a kinyitott kapun, itt menjünk be az ajtón, vegyük fel a levelet és ammót, majd kapcsoljuk ki a szirénát a nagy piros gombbal. Persze a rész többféleképpen is megcsinálható, ez csak amolyan irányadó féle változat volt.

Berlin by night, scene 2

Nos, itt a 3 töltet nincs mindig egy helyen, szóval legyetek ügyesek és kreatívak... A pálya nagyjából ilyen: Vegyük le a falról a papirt, innen nyílik egy udvar, ahonnan balra párbeszédet hallgathatunk. A fickók lelövése után a kamera alatt levél. Itt volt egy töltet a hordón, amit aktiváltam. A következő kanyar után valami hall volt, ahol 2 fickót találtam (kill), majd az üvegen keresztül le kell lőni egy őrt mielőtt riasztana. Azt hiszem, itt volt egy páncél is. A terem másik végében töltet, majd a raktár második emeletén egy újabb páncél. Az udvaron egy zárt ajtó után fel a dobozokon, át az ablakon, lelőni az őrt és itt is volt egy töltet elrejtve a doboz és a hordó között, majd ki a garázsajtón amit a piros gomb nyit a falon. Itt két őr lesz, majd menjünk át a dupla ablakos ajtón, le a lépcsőn, és itt is lehet egy töltet a hordón balra (a gépek mögött páncél is volt). Vissza, és a teherautó mögötti emelvénytől balra menjünk be a kamera alatti ajtón, vagy az épület jobb oldalán az ablakon. Az ebédlőnél fel a lépcsőn, át a dupla ajtón az udvarra, itt egy levél is van egy asztalon. Fel a lépcsőn, és eljutunk a könyvtárba, és az őrükkel vigyázva fényképezgessük le az asztalon a könyveket a szemüvegünkkel (zöld lesz, ha a szemüveggel jól becélozzuk, majd tűzgomb). ha nincs nálunk öngyújtó, itt találhatunk egyet. Vissza a duplaajtós kijáraton, ahol jobbra a kontaktunk ácsorog. Adjunk neki tüzet az öngyújtónkkal (equip, és "használjuk" rajta ha kékre vált), most vissza ahonnan kijöttünk, de most már bemehetünk az alagsori ajtón keresztül, és a könyvespolcot eltolva kimehetünk a pályáról. Az első alagsori szobában is lehet eldugva egy töltet, vizsgáljuk át, ha máshol nem találjuk az utolsót (addig nem jön elő a kontakt ember sem).

Berlin by night, scene 3

Kezdésnél párbeszéd kihallgatás, elbújva az oszlopok mögött. Majd gyerünk az asztal mögé, és nyúljuk le a könyvet amit a csaj nézegetett (páncél is van). Gyerünk fel a lépcsőn az első irodába, itt egy dosszié van, beszélhetünk a tudóssal, de ha riasztózni akar, lőjük le. a folyosó őrét is likvidáljuk, a hall végében álló őr közelében pedig egy levél lesz a padon. Vissza, amerről jöttünk, a sarok előtt hallgatózás (párbeszéd), majd a második irodába vegyük fel a fénymásolatot. Át a következő terembe, és az acélajtót vegyük igénybe, ne liftet (párbeszéd). Ha lemegyünk a lifttel, és van kódtörő nálunk, akkor át tudunk menni a lezárt ajtón, ahol egy kecske és egy boríték vár minket. A két őr (párbeszéd) után egy levelet találhatunk. Figyeljünk a felettünk járkáló őrre, akit kamera is figyel! Most le a folyosón, majd fel a lépcsőn, egészen az üvegfalig, és ha életben hagyjuk az őrt, ismét egy párbeszédet figyelhetünk meg. Az őrt a kamera látószögén kívül öljük meg, és figyeljünk a tudósra is, aki kijöhet. Át a kávézón, őrt legyilkolni, és lemenni a balkonon át a másik terembe, a "sugárzás" jelű ajtó mögött táska lapul. Most tovább le a lépcsőkön, 2 őr megölése, majd ki a szobából és jobbra, a laborból felvéve a mappát és a páncélt, ha kell. menjünk vissza fel a lépcsőn, az első irodába a lift felé újabb páncél, és egy mappa, és végezzünk a benéző őrrel. Menjünk a terem vége felé, a baloldali laborból boríték kerül elő, majd a jobb oldaliban megtaláljuk Shenkert, a tudósunkat. Duma, majd őrök lelövése, AK-47 felszedése, és betárazása. Beszéljünk megint a tudóssal, és induljunk el, a terem végénél pár őr lekaszabolása után. Ha Shenker nem akar jönni, akkor nógassuk (use gomb Shenkeren). Ha kijutottunk a balkonra, forduljunk balra, le a lépcsőn, és menjünk be a kamera alatti szürke ajtón.

Unexpected turbulence, scene 1

A gépen három + öt intelligence item gyűjthető be. Beszéljünk Shenkerrel az elején, majd a starttól balra egy dosszié, és a pihenőben egy boríték a mosogatón. A megszállás után a konferencia szobában a pilótafülke mögött, a létra tetejénél egy táska, egy dosszié az repülőgép ajtóban megakadt fotelon, egy filmtekercs ott, ahol a két őr az ejtőernyőkről beszél, és egy boríték az utolsó szobában mielőtt kiesnénk a gépből. Azt hiszem, ezek csak elsőre gyűjthetők össze, másodszori játszásra már nem. Szóval a szint: válasszuk a beszédnél a dokival a ""What about your wife?"" és ""How is such a thing possible?" mondatokat, majd a közjáték után menjünk ki az ajtón. Az első kabinban balra a dosszié, majd vissza, és menjünk jobb felé, az előszobánál boríték és páncél. A széteső kabinnál nyissuk fel a lejárót, majd tovább egyenesen, nyissuk ki a másik fedelet, hallgassuk ki a párbeszédet, majd a fürdőn és a lépcsőn át a pilótafülkébe jutunk.

Unexpected turbulence, scene 2

Miután elvették minden fegyverünket, a konferencia teremben vegyük fel a mappát, igyekezzünk le a lépcsőn és vegyük fel a fegyvert. Lőjük le a fickót, vegyük fel a táskát jobbra és gyorsan menjünk le a járatba. Fel, ne hagyjuk itt a dossziét, majd tovább, lőjük le a két őrt, a következő szobában egy mappa lesz, és iramodjunk le a hallba. Miután ügyesen kiestünk a gépből ernyő nélkül, a feladat az alattunk repülő fickóét megszerezni. A lényeg az, hogy maradjunk mindig pontosan felette, és véletlenül se lőjük le! Ha elég közel vagyunk, Kate valami olyasmit mond, hogy kölcsönkérheti-e az ernyőt, majd ha még közelebb jutunk (nagyon közel), automatikusan a miénk lesz. Persze közben a többi ejtőernyőst irtsuk szorgalmasan.

Rendezvous in hamburg, scene 1

Beszéljünk az első nővel, majd figyeljük meg a párbeszédet. Mig lefoglalja az őrt, lopakodjunk el mellettük és másszunk be az ablakon. Itt lesz egy páncél is, jegyezzük meg. Előre az asztalok mellett, majd jobbra. A párbeszéd megfigyelés után menjünk egyenesen a női klotyóba, ahol egy dossziét találhatunk. Most vissza az asztalig, ahol megdicsérték a ruhánkba, és a nő oldala felé menjünk tovább, a telefonok után fel a lépcsőn, és beszéljünk a barátját kereső nővel. Ha másodszor is dumálunk vele miután megvan a fiúja, elvileg hagy nekünk ott egy borítékot. Majd be a kőfal mentén az irodába az alvó pacákhoz, és vegyük fel a levelet az asztaláról, figyelve a kamerára. Vissza le a lépcsőn, és most az előbbi pár fiú oldala felé menjünk, ahol találkozunk a zöld ruhás amcsi bájgúnár kontaktunkkal. Ha megvan, menjünk vissza a női mosdóba, és megvagyunk.

Rendezvous in hamburg, scene 2

Ki az ajtón, majd forduljunk balra. Lőjük le a 2 fickót mielőtt azok a civilt, Forduljunk jobbra, vegyük fel a parfümöt a telefon mellől (ha nincs nálunk), majd a raktáron át le a lépcsőn, és át a barna ajtón. Itt egy kis lövöldözés lesz, fényképezzük le a könyvet, és vegyük fel a dossziét a hordóról. Át a következő ajtón, és vigyázzunk a kocsira. Fel a lépcsőn, be a bal oldali ajtón, vegyük fel a levelet majd vissza, és most a jobboldali ajtót válasszuk. Öljünk meg mindenkit, vegyük fel a mappát a mosogatóról és menjünk át a következő szobába. Nyírjuk ki a fickókat és figyeljük a közjátékot. Át a dupla ajtón, le a lépcsőn, bent a szobában egy dossziét találunk, majd menjünk is vissza. Át az ajtón a raktárba, és vegyük fel a táskát, meg a páncélt is ha kell. Most nyissuk ki az ablakot, és másszunk ki az utcára. A halott ügynök mögött ammo doboz, vigyázzunk a mesterlövészre a tetőn. Vissza, és le a lépcsőn, az utca végén párbeszéd a sörről, a saroknál vigyázzunk a fényre, bár itt végül is mindegy. A dokkon át a HARM-os hordók felé lesz a szint vége, az uszályon.

A tenuous lead, scene 1

Haladjunk lassan a kapu felé, hallgassuk meg a párbeszédet, öljük meg az őrt majd nyissuk ki a zárat, fel a lépcsőn és az irodában vegyük fel a levelet. Menjünk a kamerás terembe, jobbra az első szobában páncél, a másodikban pedig páncél egy őrrel. hagyjuk el a házat, ki az utcára, ahol a zöld teherautó is van. A sarok után balra, majd fejlövést a két fickónak. Továbbmenve egy kereket találunk majd, amit tekerjünk is meg, és menjünk vissza. A sarok után jobbra, ahol ha van övünk, akkor a kamera felett használva a tetőről lemenve a nyíláson, egy levelet találhatunk. Ha nincs, akkor a bejáratnál vegyük fel a mappát, majd át a szekrények felé (az egyikben páncél), és nyírjuk ki a két őrt a saroknál. Itt vigyázzunk a gőz sugarakra, az elromlott gépnél menjünk lefele a lépcsőn, hallgassuk meg a párbeszédet, vegyük le a papírt a falról, és menjünk még lejjebb. Két őr után megint egy üzenet a falon, majd aktiváljuk az elektromos kapcsolót, és vegyük fel a levelet is a dobozoknál. Most vissza a lépcsőn, és fel a készüléknél a létrán, nyissuk ki a fedelet, másszunk le, és tekerjük meg az itteni kereket. Most vissza a középső szintre, és menjünk át a kék ajtón, és a gőzsugár után egy cső alatti savas tócsában vegyük fel a kereket. Ha megvan, használjuk is a gőz generátoron, ahonnan hiányzik. Most menjünk le, át a kék ajtón, fel a lépcsőn és az ajtó mögött találkozunk Goodmannal.

A tenuous lead, scene 2

Nos, itt a töltetek megint csak véletlenszerűen vannak elhelyezve, általában a hordókon, így pontos helyük felderítése rátok van bízva. menjünk át a dupla ajtón, át a termen a csővel és kamerával, vegyük fel a levelet, Át a dupla ajtón a

dobozokkal teli helyre, fel a dobozokra és balra felfele a tetőre. Nyissuk ki az ablakot, hallgassuk meg a párbeszédet és ugorjunk le, lőjük le az őröket. A targoncánál vegyük fel a levelet, át a dupla ajtón és rögtön jobbra. Párbeszéd, utána a szekrényből vegyük ki a páncélt, és menjünk fel a lépcsőn. A sarok után egy iroda, az asztalán egy mappa, majd ki és balra, a terem végén nyissuk ki a zárat, bent pedig lőjük ki a fickót (ha látjuk). Itt azt hiszem rá is lehet dobni a fejére a daruról a dobozt. Vissza a terembe, majd a sárga úton lefele, vissza a szekrényes szobába, és ki a nyitott ajtón. Ugorjunk át az uszályra, a végénél egy borítékot találhatunk, majd vissza oda, ahol kezdtük a pályát. Közben várjuk meg, míg az öltönyös figura kinyitja az eddig bezárt irodát, öljük meg a kísérőjével együtt, és bent egy szalagot találhatunk. A kezdőpontnál pedig aktiváljuk a dupla ajtót.

A tenuous lead, scene 3

Balra egy levél van a dobozon, fel a lépcsőn, át az ajtón és hallgassuk meg a beszélgetést. Lopakodjunk a sarkon át az irodába, nyissuk ki, várjuk meg a fickót és lőjük le. Vegyük fel a mappát és a borítékot, vissza a hallba és forduljunk balra. Át az Exit feliratú ajtón, és ha van speckó övünk, akkor bejuthatunk fent az ablakon, jobbra. Elég macerás rész... Szóval, lent át a sárga úton, a sárga lépcsőn felmenve párbeszéd, át az udvaron balra, lefele, majd át az ajtón. Itt egy lépcsőn fel, a dobozos szobában egy levél van, majd vissza a fűre, nyissuk ki a zárt ajtót, fel a létrán, várjuk meg a dobozt és ugorjunk rá, ez felvisz minket a hajóra.

A tenuous lead, scene 4

Vissza, szedjük el a fickó fegyverét (üssük le), lőjük le az őröket, fényképezzük le a két kék konténert, át az ajtónyíláson és balra. A sarok után egyenesen, párbeszéd, majd nyírjuk ki őket, vegyük fel a levelet és a páncélt, a narancs ládák mögött fényképeznivaló konténer. Át a másik ajtón, jobbra, párbeszéd, majd balra egy piros konténer fényképezni. Fel a létrán, a piros gombbal hívjuk a liftet, fel, és itt is fényképezzünk egyet. Természetesen ezek is azok, ahol én találtam, mert itt is véletlenszerű általában missziónként. Menjünk be a járatba, közel ahhoz, ahol a fickó Wagner zenéjéről dumált. Bent az utolsó jobb járat a kijárat, itt le, és machináljunk a zárral. Fel a létrákon, fent páncél, majd ki az ajtón. Balra, az őrhöz közel levél, Majd fel a létrán, még egyen, és szint vége.

A TENUOUS LEAD, SCENE 5

A földön elvileg van egy öngyújtó, majd nyissuk ki a zárat, és jobbra. A robbanás után ki a jobb oldali ajtón, balra, a gőzsugárhoz közel le a lyukba, egy levél lent a víz alatt, vegyünk levegőt, majd ússzunk tovább lefele, fel a szobába, szedjük össze amit találunk és menjünk vissza ahonnan jöttünk. Nyissuk ki az ajtót, megint egy kis úszkálás, és húzzuk meg a kart az elektromos dobozon. Menjünk a zárt ajtó felé, ugorjunk a lyukba, át az ajtón, lőjük meg a szelepet, majd a vízben ússzunk el a törött létráig, át a nyíláson és zárjuk be magunk mögött a fedelet. Lefele, híd, majd a rádiószoba mellett egyenesen a konferencia terembe, vegyük fel a mappát, vissza a rádió szobába, és használjuk a rádiót.

The dive, scene 1

Nyissuk ki az ajtót, várjuk meg az őrt és lőjük le, le, majd jobbra át a dupla ajtón, majd az erkély után lefele, lőjük szét a raktárajtó zárját, és térjünk vissza a fogadóhoz vagy mihez. Mindkét út ugyanoda vezet, lövöldözzük le a fickókat, balra a szobában egy levél és egy páncél, majd el a 207es szoba felé, előre, majd a tűzhely felé egy páncélt találunk. A 207esben egy szalag, majd az ablakon át ki a párkányra, és gyorsan jussunk is le róla jobbra, majd a vészkijárat után fent egy kampón használjuk az övünket.

The dive, scene 2

A sarok után balra, ki az ablakon, fent egy őr kilövése, jobbra egy újabb ablak, itt be. Levél felvétele, majd fel a létrán, nyissuk ki a fedelet és menjünk be a járatba. Ha meghalljuk, hogy felfigyeltek ránk, gyorsan menjünk vissza, várjuk meg míg újra töltenek, és akkor menjünk tovább. A végén másik fedő, menjünk be a csatornába, a végén pedig a házikón ereszkedjünk le óvatosan. Benne egy item a falon, majd kint másszunk fel a jobb oldali futónövény rácsán, menjünk végég a csatornán a víztoronyig, másszunk be az első ablakon balra, és a másik oldalon pedig ki. Menjünk balra a csatornákon, mígnem beleesünk valami vacakba. Vegyük fel a borítékot a kályháról, majd menjünk a lift felé, vegyük fel a páncélt és a borítékot, és irány balra. Lefele menve vigyázzunk az erkélyen az őrökkel, ha végeztünk velük, feltűnik a zöld kabátos fickó. menjünk ki az ajtón, és vége.

The dive, scene 3

Menjünk a lyuk felé, menjünk fent át a lyukon, és nyissuk ki az ajtót. menjünk lefele, amíg nem látunk egy ajtót jobbra, bent vegyük fel a nyilvántartást, majd jobbra továbbmenve vigyázzunk az összerogyó járdával. A következő nagy teremben irtsuk ki a cápákat a nyílpuskával, majd a targoncánál egy levél, és pár másolat vár minket egy nyitott konténerben. Folytassuk utunkat a készletraktárig. Itt vegyük fel a szalagot, nyissuk ki az ajtót és menjünk jobbra, le a hallba, és menjünk át a robbantott nyíláson, majd fel és ki a lyukon. Az előszobában ki az ajtón, le a hallba, vigyázva a robbanó falra. Az első kanyarnál balra, a konyha felé, és vegyük fel az antitoxint az asztalról. Vissza a hallba, és menjünk jobbra, a lépcsőknél egy táska van, majd a terem végén jobbra. Át az ajtón, és a kapitány szobájában vegyük fel az ágyról a papírt, és a levelet a fiókból. Most vissza kell menni a szint elejére. A raktár utáni ajtót nyissuk ki, előre, a végén pedig a dobozoknál egy páncél is lesz. A második ajtón balra menjünk be, le a lépcsőkön, és ha meglátjuk felül a nyitott nyílást, menjünk át rajta. A járatot kövessük, majd a kijutottunk, a bezárt ajtónál balra fent lesz a pálya végi nyílás.

A man of influence, scene 1

Nos, itt szükségünk lesz a lopakodási képességünkre. Vegyük fel a borítékot, az ajtónál párbeszéd, Menjünk balra, megint hallgatózás, Forduljunk meg, menjünk jobbra, elhagyva a kamerát be az irodába. Itt az asztalon egy mappa, ki, és tovább a hall végéhez. Fussunk, zárjuk be az ajtót és hallgatózzunk. Gyorsan menjünk be a nyitott irodába jobbra, majd vissza és nyissuk ki a jobboldali iroda ajtót, bent egy boríték lapul. Nyissuk ki a következő ajtót is, itt is boríték, menjünk vissza a nyitott irodába, és gyújtsuk be a szemetest az öngyújtónkkal, és rohanjunk vissza. Ha az ember elfut a tűzhöz, fussunk oda ahol eddig volt, és kapcsoljuk ki a karral a biztonsági rendszert. Most vissza a Báró szobájába, de előtte még vegyük fel a másolatot a javítás alatti ajtóból. A báró szobájában csukjuk be az ajtót, és használjuk a tolltartót az asztalon. A könyvespolc rejtette átjárón át a másik szobába, húzzuk meg a kart, és menjünk fel a lépcsőn, hajóablak, majd megint felfele a lépcsőn, a tetőre. Balra beszélgetés, utána ha elment az őr menjünk utána, majd balra, míg meg nem találjuk az elektromos szekrény kapcsolóját, húzzuk meg, és ugorjunk le az szobába. vegyük fel a mikrofilmet, aktiváljuk a szürke dobozt, és menjünk ki a dupla ajtón, le a terembe, majd le a lépcsőn, zárjunk be mindent, amit kinyitottunk, és menjünk vissza Goodmanhoz.

A man of influence, scene 2

Várjunk, míg Goodman kicsinál egy őrt, lőjünk ki egy másikat az üvegen keresztül, menjünk ki és nyissuk ki a kaput a karral. A gépkutyával machinálva felvehetjük a kennel előtt a borítékot. Menjünk át a kapun, balra, beszélgetés, ki az ajtón és fel a rámpán, és lőjük le az őröket mielőtt riasztanak. Balra a faajtón át, beszélgetés a gőzös szobánál, majd vissza és várjuk meg, míg a fickó ki nem jön, fejlövés, majd keressük meg a társát is. Le a rámpán, a kamerás szobán túl, fel a létrán, az őrt ne a kamera előtt lőjük le, majd az irodában fényképezzük le az első főkönyvet (Ledger). Menjünk vissza a lángoló géphez vagy mi az, át a bezárt szürke ajtón, fel a lépcsőn, a létrán, beszélgetés, öldöklés után vegyük fel a levelet a padlóról, fényképezzük le a második könyvet, ki a szürke ajtón és le a lépcsőkön. Menjünk jobbra, majd balra nyissuk ki a bezárt ajtót, menjünk ki és ugorjunk a dobozra. Végig a párkányon az üvegablakon túl, a légjáratban egy bandázst találhatunk, dumdum golyók ellen. Nyissuk ki a nyílást a padlón és essünk le. Balra menjünk át az ajtón, és a kezdő út másik felén találjuk magunkat. Át a garázskapun, ugorjunk át ügyesen a másik oldalra a vonatnál, baloldalon nyissuk ki az ajtót, és lőjük fejen az őrt jól. Ki az udvarra, forduljunk balra, és át a fa ajtón a lépcső tetején. Vegyük fel a borítékot, és hallgassuk ki a beszélgetést az ajtóban. A következő szobában legyünk ügyesek, használjuk ki a kevés fedezéket, hogy az őrök ne vegyenek észre. Másszunk fel a létrán ha átjutottunk a kerítés másik oldalára, a piros ajtónál várjuk meg az őrt, kill, menjünk be, vegyük fel a páncélt ha kell, tovább, a kódtörővel nyissuk ki az ajtót, az irodában pedig fotózzuk le a harmadik könyvet, menjünk vissza az utolsó nyitott részhez a két kamerával, és a köztük lévő ajtón menjünk ki.

A man of influence, scene 3

Nyissuk ki a kocsiajtót, vegyük ki a levelet, a csomagtartóból pedig a táskát. Vissza, és irány az épület bal oldala. A kukából szedjük ki a borítékot, most fel az ajtóhoz, és csengessünk. A komornyikkal hitessük el, hogy egy újságtól jöttünk, és a tökéletes élet sorozathoz akarunk vele interjút készíteni. Kérdezgessük, és ha megkaptuk a kívánt információkat, vége is a szintnek.

Safecracker, scene 1

Fel, beszélgetés, majd az egyik őr előjön, hogy megölhessük. menjünk be a kocsiba, vegyük fel a másolatot és a páncélt, majd irány a fő torony. Fel a létrán az állványzatra, majd a sarkon túl egy levél vár ránk, és mászhatunk is le. A dobozok mögött egy levél, majd irány a másik szoba, aktiváljuk a targoncát, és menjünk ki a garázsajtón. Párbeszéd, majd a sarok után kövessük a fickót, majd lőjük is le. Vissza, jobbra, le a lépcsőn, a HARM dobozoknál páncél. Nyissuk ki a szürke ajtót, balra, beszélgetés, balra az irodában boríték, innen tovább jobbra a gépezet felé. Ugorjunk fel a zöld dobozokra, a piros gombbal hívjuk a liftet, és a gép mögül vegyük fel a mikrofilmet. Most vissza a lifttel, nyissuk ki az ajtón a zárat, és használjuk a sárga liftet.

Safecracker, scene 2

Elérkeztünk az első főellenfélhez. Meg kell keresnünk a piros gombot valamelyik sarokban, nyomjuk meg, majd kapcsolgassuk ki a rádiót, hogy Inge odaszaladgáljon, s nekünk csak a piros gombot kell megnyomni ha odaért. A rádió mögött asszem' van egy boríték is.

Safecracker, scene 3

Vegyük fel a papírt az oszlop jobb oldalán, majd az őr likvidálása után menjünk az acélgerendák felé a következő szobában. Haladjunk előre, beszélgetés, a kerítés felé boríték és páncél, újabb beszélgetés, majd fel a lépcsőkön balra, ahol lesz egy boríték is. Vissza, fel a félig kész falra, az utcán pedig menjünk jobbra, nyissuk ki a zárat, bent vegyük fel a másolatot, ki, és fent láthatunk egy kampót, amit használjunk is. Az állványon találunk páncélt és egy levelet is, majd menjünk ki az erkélyen. Be az ajtón, megint egy kis függeszkedés, ami után a dobozokon kötünk ki, menjünk ki az oszlopra, onnan pedig a hullámos tetőre. Jussunk el a sárga fényekig, ahol egy liftet találhatunk, menjünk ki az udvarra, s fel a létrán a darura.

Safecracker, scene 4

Menjünk be az épületbe, de vigyázzunk az őrökkel a tetőn. nyírjuk ki az őrt a kamerán kívül, majd menjünk fel a kék ajtóhoz. Párbeszéd, majd a szekrényeknél vegyük fel a mikrofilmet, a fészerben pedig páncélt találhatunk. Le a létrán, és gyújtsuk be a piros hordókat Goodmannak. A kamera alatti dupla ajtón be, és balra át az ajtón. Nyírjuk ki a két fickót, vegyük fel a borítékot, majd át az ablakos ajtón és nyomjuk meg a gombot. Át megint a dupla ajtón, de most haladjunk jobbra, át a sima ajtón, vegyük fel a páncélt ha kell, lőjük le az őrt a másik szobában, majd vissza a lift felé, át a dupla ajtón jobbra, és fel a lépcsőn. Szedjük ki a levelet a medencéből, majd vissza a reptérre. Ugorjunk fel a kék ládára, és bújjunk bele a nyílásba, a végén használjuk a fegyverünket, kint újra lövöldözzünk, hogy eljussunk a létráig a lapokon át, amin menjünk is fel. Nyissuk fel a csatornafedőt, lőjük le az őrt, és menjünk át a másik oldalra, ahol egy fehér fedelet kell felnyitnunk. Nyomjuk meg a piros gombot, ami kinyitja a liftajtót, így rá tudunk ugrani a liftakna létrájára. Menjünk lefele, a lift megindul fel, ugorjunk rá, nyissuk fel a tetején az ajtót és másszunk le. Menjünk át a másik torony fekete hídján, és a piros gombbal mozgassuk az ablakmosót, menjünk be, és itt is nyomjuk meg a piros gombot a szint végéhez. Ne feledjük a második torony mögött felvenni a táskát.

Safecracker, scene 5

Meg kell találni nyolc intelligence itemet, de ezek is véletlenszerűen vannak általában minden missziónál. Az irodában ahol kezdünk, vigyázzunk a kamerába, a klotyóban páncélt találunk, majd menjünk a hallba. Itt menjünk be az irodába a borítékért. Ki, beszélgetés, majd át a következő részbe, le, és be az irodába ahol azok a gépek vannak, innen pedig a pihenőszobába ahol 2 kamera is van, itt egy mappa is vár ránk. Most a nagy duplaajtós szoba következik, át két ajtón, a másodikhoz közel a pad alatt egy másik mappa hever. Vissza a nagy szobába, és ki a nyitott kapun az asztal mögött, le a létrán, a következő szobában lesz egy táska és egy levél is, párbeszéd, majd lőjük le az őrt. Menjünk jobbra a szürke ajtóhoz, át a dupla ajtón, a női vécében egy dosszié, (ha nem itt, akkor a ffi wc-ben van), majd le jobbra, mikrofilm, vigyázzunk a biztonsági őrre. Jegyezzük meg a szürke billentyűzetet a falon (codebreaker), le a pihenőszobába, majd a szürke ajtón át az előadóteremben vegyük fel a levelet a pódiumról. Vissza a lift felé, elvileg van egy levél a másológépnél a lift előtt. Ha nincs meg a nyolc item, keresgéljünk szorgosan, nézzünk be minden alá, stb. Ha megvagyunk, használjuk a kódtörőt a szürke billentyűzetnél, és hagyjuk el a szintet a lifttel.

Safecracker, scene 6

Lőjük le az őrt felettünk, figyeljük meg a párbeszédet, menjünk a ffi vc-be a lépcső alatt, és itt is öljük meg a szerencsétlent. Vigyázzunk a felül járőrözővel, és jussunk el a szürke ajtós irodáig, zárjuk be az ajtót és figyeljük meg a párbeszédet, majd úgy nyírjuk ki a fickót hogy ne tudjon riasztani, és a másik se vegye észre. Fel a lépcsőn, vegyük fel a három itemet, a közelebbi szobában egy mikrofilmet, az első szobában pedig egy levelet és egy táskát. Menjünk le a balra eső szürke ajtóig, ahol 3 őr és egy kódtörő is van, és kapcsoljuk ki a karral a kamerákat. A hall végén egy pihenőszobából nyílik egy nagyobb iroda, ahol páncél és dosszié található egy mappa társaságában. Menjünk fel, és be a bal oldali ajtón, itt is van páncél elvileg, majd menjünk be balról az utolsó ajtón. Ez a báró szobája, ahol is aktiváljuk a képet, és használjuk a kódtörőt mögötte a képen. Váltsunk az infravörös szemüvegre, és jussunk át a lézersugarakon. A harmadik szoba szivatós lesz, de ne adjátok fel! A 3. és 4. szoba között nyissuk fel a rostélyt, és másszunk le, majd fel a másik oldalon, vegyük fel a levelet és fényképezzük le a könyvet.

Rescue attempt, scene 1

Amíg nincs jegyünk, bujdossunk az ellenőr elől. Nyissuk ki az első ajtót és lőjük le a két fickót, menjünk az kocsik közé, ahol egy mappát találhatunk, innen be az ellenőr szobájába, és szerezzük meg az utas-listát. Menjünk ki, és addig míg a párbeszéd rész nem következik az étkezőkocsiban. Át a másikba, ahol egy levél van az ülés alatt balra, majd tovább a következő párbeszédig, a második kabinban egy táska és a jegy található meg. Vissza két kocsival, és be az első kabinba, ahol egy ügynökkel találkozunk, most menjünk a vonat eleje felé, a kalauz kabin után, majd a kalauz után vissza a vonat végébe, ahol az utolsó poggyászkocsiban egy szalagot találhatunk. Ha megvan, keressük meg a kereket és tekerjük meg a szint végéhez.

Rescue attempt, scene 2

A lövöldözés után szálljunk le, szedjük le a falról az üzenetet és induljunk el az alagútban. A végénél levél a kék doboznál, majd menjünk a domb irányába. A ház irányában párbeszéd, majd menjünk tovább az úton a raktárba. vegyük fel a páncélt, a mikrofilmet a polcról, ki az ajtón, előre majd balra, a párbeszéd részig. A sarok mögött rögtön jobbra az alagútig, párbeszéd, majd ügyesen nyírjuk ki a két fickót. Most egy kis motorozás következik, a kapunál nyissuk azt ki (előtte távolról lőjük ki az őröket), és vegyük fel a dossziét és a páncélt mielőtt kimegyünk.

Rescue attempt, scene 3

Menjünk lefele, minél kevesebb zajt csapva, az alján a szobában vegyük fel a mikrofilmet és a páncélt, és a panellal nyissuk ki a nagy acélajtót. Menjünk át rajta, és jobbra az első la-

borban vegyük fel az öngyújtót. Át az ellenkező oldali ajtón, hallgassuk meg a párbeszédet, menjünk vissza amerről jöttünk, és a következő szobában lövöldözzünk egyet a riasztó kikapcsolása érdekében. Tovább, nyissuk ki az ajtót, jobbra le a rámpán, megint jobbra a bezárt ajtóig, amit nyissunk ki az öngyújtóval. Öljük meg az őrt, vegyük el a "security pass"-t, és kapcsoljuk ki a biztonsági rendszert a nagy piros gombbal. Vissza a kezdeti terembe, menjünk át a végében lévő ajtón, majd fel a lifthez balra. Használjuk a security pass-t a konzolon, mire kinyílik az ajtó, de ne felejtsük megint magunkhoz venni utána, menjünk le a lifttel. Balra menjünk, le a lépcsőn, nyissuk ki a zárt ajtót az ammo box és a másolat miatt, vissza fel a lépcsőn és menjünk jobbra. Figyeljük meg a fickókat fent, és hallgassuk meg a párbeszédet. Menjünk át a szekrényes szobán és a konyhán, újabb párbeszéd, amit robbanás szakit félbe. Menjünk a terem végénél ki az ajtón, majd balra. Egyenesen, megint egy párbeszéd, utána a női fürdőben a "fuzzy suppers" megszerzésével javulnak lopakodási képességeink. Keressük meg a rácsos liftet, és menjünk lefele. Párbeszéd, lefele, át az ajtón, majd az elágazásnál balra. Nyissuk ki az ajtót az álkulccsal, s itt van Schenker, valamint egy kódtörő is. Lefele jobbra, és nyissuk ki a dupla ajtót a kódtörővel, vigyázzunk a villám dologgal (Schenkerre ártalmatlan).

Fel a lépcsőn, és megint nyissuk a kódtörőt kell használni az ajtónál. Fel a lépcsőn és menjünk be a Schenker által mutatott ajtón, fel a rámpán, a lépcsőkön és exit.

Trouble in the tropics, scene 1

Nyírjuk ki az őrt, majd át a dupla ajtón a híd másik végén. Párbeszéd, a fickókat ne a kamera előtt lőjük le. A saroknál menjünk be a szobába, és vegyük fel a páncélt és a kódtörőt. Menjünk át a dupla ajtón, és le a hallba, kétszer jobbra, megint egy dupla ajtó, ami mögött ammo doboz, páncél és egy levél lapul. Ki a szobából, fel a lépcsőn, 2x jobbra, majd balra át az ajtón, ahol távcsövet találunk nyílpuskánkhoz. a kódtörővel nyissuk ki a dupla ajtót, le a lépcsőn, ami mögött ammo box és mérgezett nyílvesszők is vannak. Menjünk ki a dobozos szobából, és menjünk vissza a security szobán keresztül a hallba, aminek a végében nyissuk ki a billentyűs ajtót, s menjünk be. Hallgattassuk el a rádiót egy lövéssel, és vegyük fel a mappát. Vissza a security szobába, és menjünk ki a másik végén a dupla ajtón, vigyázva a kamerára és az őrre, s keressük meg a raktárban középtájon a borítékot. Ki a dupla ajtón, nyomjuk meg a lift gombot és ugorjunk. Félúton találkozunk egy másik lifttel, majd ugorjunk át a létrára és másszunk fel. Menjünk át a dupla ajtókon, a kis ajtónál pedig balra és fel a lépcsőn. Az üvegezett irodában a két őr kivégzése után páncélt és egy másolatot találhatunk, meg egy kódtörőt ha kell, amit használjunk is a dupla ajtón a közelben, és menjünk a lifthez.

Trouble in the tropics, scene 2

Várjuk meg az őrt és végezzük ki. Menjünk a dzsungelben jobbra, párbeszéd, vigyázzunk az őrtoronyra és a gránátokra, a bal szélső úton tovább. Menjünk tovább a toronyig, és menjünk be a repedésbe a sziklák között, kissé visszafele a kaputól. A kis mocsáron túl boríték, majd át a kőhídon, párbeszéd, és lövöldözés. Híd, vigyázva mert gyenge és szétesik, ha halljuk hogy hasad, ugorjunk, majd tovább az úton, és újabb párbeszéd. Az úton balra fel, el a kaputól, az ősi épületnél a központi kapunál táska, majd fel a jobboldali rámpán és lövöldözés. A hálószobában balra az ágynál egy levél, menjünk ki a kijáraton a törött lépcsőn az áramlathoz, ami egy tóba torkollik, őrtoronnyal a közepén. Keressük meg a nagy acélcsövet a baloldali sziklánál, és használjuk övünket a tetején, a kampón.

Trouble in the tropics, scene 3

A járat végén szedjük le a lakatot, másszunk le a létrán, és essünk bele a vízbe. Párbeszéd, de ezt nincs időnk végig hallgatni, hanem fussunk a cső valamelyik végébe és keressük meg a lefelé vezető részt, ami a medencébe torkollik. Vegyük fel a levelet és futás a medencébe, innen fel a létrán, és nyissuk ki az összes zárat az idő lejárta előtt (van nagy nyolc). Ha megcsináltuk, vissza az emelvényre a támoszlopok alá, és ugorjunk be az ablakon ami betört. Át a termen és fel a lépcsőn, nyírjuk ki a sok őrt, és folytassuk utunkat. A végén a szobában gyűjtsük be a borítékot, menjünk balra majd fel a lépcsőn, át két szobán, ha kell páncél is van itt egy kódtörővel, használjuk is ez utóbbit az ajtón, és menjünk a lépcsőkön át a szint végére.

Trouble in the tropics, scene 4

Ezen a szinten azt hiszem, nem tudjuk a riasztót lekapcsolni, használjunk hangtompítós fegyvert ha lehet. Menjünk előre majd jobbra, lőjük le a tudóst, tartsunk jobbra és hallgassuk ki a párbeszédet. Most a zöld fal felé menjünk, és forduljunk a saroknál balra, menjünk át az ajtónyíláson a gép felé, fel a lépcsőn a szürke ajtóig, párbeszéd, ha vége menjünk le és várjuk meg itt a figurát. Vissza fel, a másikat a zöld rácsnál végezzük ki, következő az udvaron és felette a járdán mászkáló fickó. Ha megvan, fel a létrán, be az irodába és használjuk a rádiót, menjünk fel a lépcsőn a létránál, menjünk át a folyosón, és figyeljük meg a párbeszédet. Vigyázzunk, az egyik ember kijön, bent meg kettő marad kinyírás céljából. Menjünk le a terembe, semlegesítsük az űrhajóst, de előtte szedjük fel a tárgyakat jól, mert ez a szint vége is.

Low earth orbit, scene 1

Itt nem lényeg a lopakodás. Használjuk a módosított ruhát, és a menjünk ki jobbra az ajtón, majd fel az alagútba. Párbeszéd, majd irány lefele a rámpán. Át a következő ajtón a Goldenrod szektorba, egészen a rózsaszín helyig, menjünk be, és hallgassuk meg a párbeszédet. A bárból vegyül el a security pass-t, és keressük meg a táskát. Menjünk ki a lifthez a körön kívülre, nézzük meg a dossziét a telefonoknál, fel a liftnél a laborba, menjünk balra a nagy ajtóig, bent pedig szedjük össze a mikrofilmet és a kódtörőt. Most be a központi ajtón a lézerágyúhoz, nyírjuk ki az őrt, de vigyázzunk a lézerrel! Most az az ajtó kell, ami előtt őr van és energia mező védi, itt a konzolon használva a security pass-t, bemehetünk. A zero G-ben érjük el a nyílást fent, és menjünk ki a dupla ajtón felül. Most a központi lifthez menjünk, majd le a rámpán a két konzol között. Be az első ajtón balra, és nyissuk ki a kódtörővel a zárat, majd jobbra ugyanezt még egyszer. Most vissza a Goldenrod részbe, de vigyázzunk mert őrök lesznek mindenhol. Az antigravitációban egy levél lebeg, haladjunk visszafele állandó harcok közepette. Menjünk balra, menjünk át az ajtónyíláson, majd balra és végé egészen a raktárig. Itt párbeszéd, majd vissza a lift felé, jobbra, ahol már voltunk. A lift elvisz a Hidrofonikhoz vagy mihez, menjünk balra de ne lépcsőzzünk, menjünk be a laborba, át a nyitott ajtón és balra. Utána jobbra a feliratig (Umbilicus…), kövessük a nyilat, át a híd alatt, nyissuk ki az ajtót, és menjünk az ajtóknál a nagy nyitott részig. Bámuljuk meg a meteorokat, majd fussunk gyorsan… Szint vége.

Low earth orbit, scene 2

Át az ajtón, majd lefele a rámpán jobbra, a lifteknél lefele, majd a menekülőkapszulák után lefele megleljük az antimérget, menjünk vissza a lifthez. Most vigyázzunk, és ugráljunk az oszlopokon oldalt, míg el nem érjük a kapszulát.

Alpine intrigue, scene 1

Balra a saroknál és le a rámpán. Lőjük le a fickót, majd menjünk a Volkswagen buszig, és itt is lőjük le a fickókat. A kocsi után jobbra, s be a ládás szobába, a sarok után levél a hordón, lefele a következő udvarba, lövöldözés, majd be balra a hotelba. Szedjük fel a táskát, majd be a nagy nyitott ajtón, bal felé, és le a rámpán a másik udvarba. Lőjük le a fickót jobbra, majd menjük arra, figyeljük meg a párbeszédet, majd a fal mögött be a hotelbe. Fel a lépcsőn, és a desk mögött egy SVD scope-t vehetünk föl. Innen kifele az erkélynél, és jobb felé az épület körül, menjünk át az ablakon, és az utcán vegyük fel a levelet a szemetes mögül. Most vissza a hotel elé, és balra menjünk be a jel mögött, itt jobbra, be az épületbe majd az utcára újfent, párbeszéd, majd lőjük le a két embert. A telefonnál be az udvarra, és menjünk át a dupla ajtón balra.

Alpine intrigue, scene 2

Be az épületbe jobbra a sarok után, majd bent balra a Hampton SMG hangtompítójáért, a saroknál párbeszéd, várjuk meg a fickót míg bejön, nyírjuk ki, és vegyük el a fegyverét. Be a következő ajtón a konyhához, a következő szobában pedig egy nyitott ablakot találunk. Kint vigyázzunk a kamerával, és menjünk egyenesen. A saroknál párbeszéd, a garázsajtó kinyitható, de végül is nem találtam bent semmit. A sarok mögötti ajtón be, és keressük meg a mappát az asztal mögött. Lefele menjünk tovább a hallba, innen pedig át a dupla ajtón, vegyük fel a rakétavető dolgot, a másik szobában gyilkoljuk le az alvó embert, és vegyük fel a mikrofilmet, valamint a páncélt. Most vissza a terembe, és lefele a bal első ajtón, lőjük le a fickót mielőtt riasztana, a dobozok másik oldalán pedig a sima szürke ajtónál hallgassuk ki a beszélgetést. Majd a másik ajtón át a garázsba jutva keressük meg a kódtörőt, vissza, és ki az udvarra, be a kamera alatti ajtón, menjünk lefele és használjuk a konzolon a kódtörőt. Vissza a garázsos épülethez, és jussunk át a dupla ajtón, majd át a frissen nyílt átjárón, át a fő dupla ajtón, használjuk a gombsort a kinyitásukhoz, és pálya vége.

Alpine intrigue, scene 3

Kint az udvaron át a dupla ajtón, forduljunk jobbra, itt is át a másik ajtó fele. Menjünk balra, át a boltív alatt, és hallgassuk meg a párbeszédet. Az udvar tele lesz őrökkel, menjünk az ajtóhoz az udvar végén jobbra, fel a lépcsőn, át az ajtón, lefele a bal oldali ajtóig. Párbeszéd, be a bal ajtón és másszunk ki az ablakon az udvarra. Kövessük az utat, a rácsnál essünk bele a vízbe, és igyekezzünk megtalálni a kijáratot. Ússzunk a zárt rácshoz, lőjük szét a lakatot, és másszunk ki a lyukon a szabadba, a havas folyosóra. Az őr után ugorjunk át a párkányra, és fussunk át gyorsan a jeges hídon, mert összedől ha rálépünk. Menjünk be a következő folyosóba, és kijutunk a völgybe, ahol a füstgomolyagot látjuk balra, menjünk arra és vége a szintnek.

Alpine intrigue, scene 4

Most használni kell a hójárót, hogy átugrassunk a nagy nyílás felett. Balra menjünk a ház mellett, fel a dombra, és ugorjunk, s menjünk a hídig, ahol a teherautó is van. Az őrök levadászása után menjünk le a folyosón. Az alagút után szálljunk le a hójáróról, és lelövöldözve az őröket folytassuk. A következő mezőn még több őr, majd a ház és az elektromos kerítés felé robbantsuk fel a hordókat, amivel a kerítés átjárható lesz. A kapunál ammo doboz, majd nyissuk ki a zárat és menjünk át rajta. Két mezővel odébb vigyázzunk, mert aknamezőn kell átkelni, itt aktiváljuk az aknakereső szemüveget, és araszolva vezessük át rajta a járművet, gyakran leszállva. Át a híd alatt, majd ha megérkeztünk a dobozokkal teli helyre, ugráljunk fel a dobozokon a bal oldalon és át a kerítésen. Leérkezve hallgassuk meg a párbeszédet, majd irány az alagút, a teherautó hátulján páncél, tovább lefele míg újabb párbeszédnek lehetünk fültanúi. Fel a liftnél majd balra, be a házba, fel a lépcsőkön, megint egy párbeszéd, ha kell páncél, a felső szobában az is akad, majd ki az udvarra, vigyázzunk a toronyban elbújó mesterlövészre, menjünk fel a gondolához és húzzuk meg a kart, beleugorva pedig szint vége

The indomitable cate archer, scene 1

Vegyük fel a levelet az oszlopnál, majd át a szobán és le a lépcsőn. Menjünk be a pihenő szobába, innen jobbra a fürdőbe, itt is lesz egy levél, majd menjünk vissza a gondola szobába és át a faajtón a kerék másik oldalán. A gépszobában rögtön balra, fel a létrán, fent pedig nyissuk ki a tetőt, fent balra, és keressük meg a mászó járatot, és kússzunk is bele. Menjünk végig a tetőn, fel a másikra, és menjünk be a dobozos szobába, nyissuk ki a zárat, menjünk le a hallba az első szobába jobbra. Vegyük fel a földről a borítékot, és húzzuk meg a kart az elektromos dobozon, vissza a hallba és lefele a törött lépcsőn. Az első fordulónál balra a fő terembe, vegyük fel a táskát és menjünk felfele a lifttel, át a hallon majd lefele a jeges részhez, kijutva az udvarra szint vége.

The indomitable cate archer, scene 2

Ha inzultáljuk Armstron férfiasságát, nekünk támad, ügyesen ütlegeljük az ágyas szobában az ágyról, akkor nem mindig ér el minket. Menjünk ki a dupla ajtón, le a hallba, innen pedig az üvegablakos szobába, ahol egy pénzérve lesz a koporsók fele. Menjünk balra a havas párkányra, ugorjuk át a nyílást, majd fel, ugorjunk az ablakba és üssük ki az őrt. Az oszlopot mozgatva át az ajtón, gyilkoljuk le az őrt, és vegyük fel a borítékot kicsit odébb. Át a dobozos szobán, ki a nyitott ajtón, az őr leölése után vissza és le a létrán, át a medencén a kerítés alatt, és vegyük fel a páncélt ha kell, majd fel a rámpán. Nyissuk ki az ajtót, használjuk az öngyújtónkat a lakaton, és menjünk le a lépcsőn. Itt használjuk a stickert, majd a liftnél pálya vége.

The indomitable cate archer, scene 3

Rossz hír, megsemmisülünk 10 percen belül. Fel a sárga járdán a szürke ajtóig, be a bal oldali ajtón és másszunk le a létrán, a szekrényben páncélt találunk, ki a zöld terembe majd innen be a nagy hallba, és váltsunk a függeszkedő övünkre. Ezzel függeszkedjünk át a plafonon a kampó segítségével, a szürke ajtónál le a létrán, és zárjuk el a gázt a karral. Vissza a hallba, menjünk balra, hagyjuk el a sziklát, és menjünk fel a lépcsőn a terem végében. Folytassuk jobbra, és nyomjuk meg a piros gombot a konzolon, menjünk vissza, és várjuk meg míg az ellenanyag minta meg nem jelenik. Nyissuk fel az üveget a billentyűkkel és vegyük magunkhoz, így meggyógyulunk. Vissza a lépcsőhöz, fel, és menjünk a raktárba balra, nyissuk ki a fedelet a földön, menjünk le a járatba, a hallban pedig szint vége.

The indomitable cate archer, scene 4

A két őr után vegyük fel a levelet a narancs doboznál, menjünk el a szürke ajtóig, majd egyenesen a zöldig, és jobbra egy párbeszédet hallhatunk. Fel a lépcsőkön a páncélért, majd vissza le a sarok felé, kövessük az utat a színezett ajtóig, át a vasúton ha kell páncél, majd fel a lépcsőkön és egyenesen a zöld ajtóig. Át rajta, vegyük fel a táskát és menjünk a híd felé, amin átkelve vigyázzunk, mert szétesik. Ha átmentünk lőjük le a fickót, és ha beleesett a vízbe a cápának, ússzunk gyorsan fel a dokkhoz. A dokkon fel a lépcsőkön, át a dupla ajtón és át a hídon is. Fel a bal oldali ajtóhoz, és vegyük fel a levelet az asztalnál. A következő ajtónál párbeszéd, majd nyissuk is ki azt… vegyük fel a kódtörőt, és folytassuk utunkat a liftig. A lifttel menjünk fel, és a sörcsappal nyissuk ki a titkos átjárót. Kövessük az utat, nyissuk ki az ajtót, nyomjuk meg a gombot a széken, majd a kódtörőt alkalmazzuk a gombokon, hogy a széf kinyíljon. Vegyük ki belőle a névlistát, lőjük le az őröket, majd menjünk ki az ajtón a helikopter felé.

A very large explosion, scene 1

Menjünk le a bár felé, majd az ajtóhoz közel menjünk át a rácson, egy másik rácson is, es találkozhatunk a piros ruhás csajokkal, akiket láthattunk eddig is az átvezetőkben. Menjünk be a terembe, fel a lépcsőn és jobbra, a festménnyel nyissuk ki a rejtett átjárót, menjünk balra, át a rácson az erkélyre, Bacalov, forduljunk meg, és a másik végén az útnak nyissuk ki az ajtót. Lőjük le a fickót, és nyomjuk meg a tűzhely alatti gombot, ami kinyit egy átjárót ugyancsak. A következő szobába dobjunk egy gránátot, nyissuk ki a hálószobai átjárót, majd a következőbe is menjünk be. A rácsnál menjünk le, nyissuk fel a sima ajtót és ki, a kapu után a balkonon páncél, hívjuk a liftet a karral és menjünk le vele, és lőjük ki az udvari őröket. Az ajtó kinyílik, és mozgassuk lefele a barátunkat, jobbra páncél, majd menjünk a fény felé balra. A főkaput nyissuk ki a billentyűkkel, és menjünk fel a nagy ajtóig, és át a kisebbik ajtón a bal oldalon. Itt egy piros csaj vár minket, végezzük ki gyorsan. Menjünk balra, és fel a ferde oszlopon az erkélyre, menjünk az összedőlt rész felé, és ugorjunk le.

A very large explosion, scene 2

Menjünk ki a dokkból, és húzzuk meg a gondola karját, majd benne vegyük fel a fegyvert. Készüljünk, mert helikopterekkel kell megküzdenünk. Az átvezető után a kocsi bal oldalán az övünket használjuk a kampón, menjünk le a létrán és találkozunk Volkovval. Most elég macerás ütközet következik. Menjünk jobbra, a barlangnál nézzünk le, essünk le a másik párkányra, és folytassuk utunkat jobbra. A végénél ugráljunk fel a tetőre, innen elérhetjük már a cuccainkat. Innen már könnyű elintézni őt viszonylag.

Such is the nature of revenge, scene 1

A könnyebbik rész, hogy lövöldözzük a bárónőt fejbe párszor. A nehezebb pedig az, hogy az összes civilt el kell kapnunk az use gombbal (11 ha jól emlékszem). Ha megvan az összes, vége is a szintnek.

Such is the nature of revenge, scene 2

Jó, ha van nálunk atiméreg, vagy megtaláljuk a pályán, mivel a gaz ellen ciános golyókkal operál. Ha végeztünk vele, végeztünk a geméval is, hurrá…

Dzson

GAMECUBE KÓDOK

ALL-STAR BASEBALL 2003
Cheat menü:
Nyomjuk le az L-t a selection képernyőn.

Elrejtett kommentár:
Mialatt a kredit lista fut, nyomjuk meg az A-t, hogy halljuk az éppen látható fejlesztő kommentárját.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2
Minden objektum a Park editorban:
Fel, Bal, Le, Jobb, Le, Fel, Fel, Le, Jobb, Jobb, B a főmenüben

Minden téma a park editorban:
A főmenünél: Fel, Bal, Le, Jobb, Le, Fel, Le, Jobb, Bal, Bal, B.

Master kód:
Fel, jobb, le, bal, jobb, jobb, fel, le, bal, jobb, fel bal, jobb, jobb, le, B a főmenüben.

Mike Dias:
Főmenü: Fel, Bal, Le, Jobb, Jobb, Bal, Fel, Le, Fel, Jobb, B.

Minden bicaj:
Fel, Bal, Le, Jobb, Le, Le, Jobb, Le, Le, Bal, B

Minden film:
Főmenü: Fel, Bal, Le, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Bal, Fel, Le, B.

Amish Person:
Fel, Bal, Le, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Le, Fel, Bal, B

Colin Mackay filmje:
Bal, bal, jobb, jobb, le, le, jobb, fel, B.

Colin Makay más kinézetben:.
Fel, le, jobb, le, fel, jobb, jobb, fel, B.

Dave Mirra másik kinázet:
fel, le, fel, le, jobb, bal, fel, fel, B.

Dave Mirra filmje:
Bal, bal, fel, jobb, fel, bal, fel, fel, B.

Joey Garcia más kinézet:
Fel, le, fel, bal, le, jobb, le, jobb, B.

Joey Garcia filmje:
Bal, bal, fel, fel, le, jobb, le, B.

Kenan Harkin más kinézet:
Fel, le, bal, le, bal, fel, le, fel, B.

Kenan Harkin filmje:
Bal, bal, bal, bal, jobb, jobb, le, le, B.

Leigh Ramsdell másik nézet:
Fel, le, le, bal, le, le, le, bal, B.

Leigh Ramsdell filmje:
Bal, bal, le, le, bal, jobb, le, bal, B.

Luc-E más kinézet:
Fel, le, bal, le, bal, jobb, bal, bal, B.

Luc-E filmje:
Bal, bal, jobb, jobb, le, le, jobb, fel, B.

Mike Laird más kinézet:
Fel, fel, le, le, bal, jobb, jobb, bal, B.

Tim Mirra más kinézet:
Fel, le, jobb, bal, bal, fel, le, fel, B.

EXTREME-G 3
Rakéta start:
A "go" feltűnésénél azonnal nyomjuk az A-t.

Dupla nyeremény pénz:
L,R,Z,L,R,Z,L+R a start képernyőn.

Extrém pálya kihívás:
L,R, L,R L,R, Z, L+R a főmenüben.

Végtelen turbó és pajzs:
Start képernyőnél L+R, Z, L+R, Z. Ugyanezzel kapcsolható ki is.

Végtelen ammo:
L, R, L, R, L+R, Z

Összes csapat:
Start képernyő: L, L, R, R, Z, Z, L + R, Z.

Összes pálya / team:
Start képernyő: L , L , R , R , Z , Z , L + R + Z.

Verseny megnyerése:
L + R + Z, L + R , Z, L + R + Z.

GAUNTLET DARK LEGACY
Karakter kódok:
Játékos névnek ezeket írhatjuk be:

NUD069 - S&M Dwarf
STX222 - Happy Face
KJH105 - Chainsaw
PNK666 - Punkrock
TAK118 - Ninja
STG333 - Stig
KAO292 - Felszolgáló csaj
CSS222 - Chris
RIZ721 - Focis fickó
DIB626 - Manager Mike
SJB964 - Karate Steve
ARV984 - Don kreálmánya
AYA555 - Iskolás csaj
CEL721 - Mókamester
RAT333 - Rat Knight
GARM99 - Regular Garm
GARM00 - Sickly Garm
SUM224 - Sumner
SKY100 - Sky General
MTN200 - Mountain General
TWN300 - Town General
CAS400 - Castle General
ICE600 - Ice General
DES700 - Desert General
BAT900 - Battle General
10,000 arany - 10000K.
Sérthetetlenség - INVULN.
Láthatatlanság - 000000.
Super Crossbow - SSHOTS.
Triple Shot - MENAGE.
Reflect Shot - REFLEX.
Anti-Death - 1ANGEL.
X-Ray Vision - PEEKIN.
Full Turbo - PURPLE.
Kis elenfelek - DELTA1.
9 ital és kulcsok - ALLFUL.
Gyors futás - XSPEED.
Gyors dobálás - QCKSHT.
Knight fekete páncélban - DARTHC
EGG911 - Pojo a csirke
STX222 - botszerű bolond
RAT333 - Warrior patkány fejjel
PNK666 - nagyfejű jester
TAK118 - Knight nindzsa ruhában.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS WORLD
Hold gravitáció:
Bal, jobb, fel, le, B, B, B a főmenüben. Ha jó, felvillanás bal lent a képernyőn.

Végtelen turbo:
Le, le, le, L, R, Z a főmenüben.

Nincsenek határok:
L,R,Z,L,R,Z.

LEGENDS OF WRESTLING
Összes pankrátor:
A főképernyőn: fel, fel, le, le, bal, jobb, bal, jobb, Y, Y, X.

NBA 2K2
Bonus csapatok:
MEGASTARS a kód menüben.

Kód menü:
A főmenüben "Options" majd "Game Play", most tartsuk lenyomva a jobb iránygombot, húzzuk balra a joy-t és nyomjuk meg a Start-ot. A kód menü az Options-nál jelenik meg.

NBA COURTSIDE 2002
Kosárlabda anatómia:
A kód menü kinyitása után (skills mode) nyomjuk le és tartsuk is az X és Y gombot és nyomjuk fel a joyt, valamint lefele a kamera irányt.

Itt a kódok:
Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Y, Bal: kis fickók.
Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Y, Jobb: nagy fejek.
Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Y, Fel: kis fejek.
Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Y, Le: nagy kezek.
Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, X, Jobb: láthatatlanság.
Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, X, Le: szabad dobások.

Kontroller Stress Test ki / be:
Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, X, Bal

Hidden Teams ki / be:
Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, X, Jobb

Away Jerseys ki / be:
Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, Y, Bal

Home Jerseys ki / be:
Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, Y, Jobb

Secret Cheat ki/ be (nem tudom, mit csinál)
Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, Y, Fel

Titkos csapat:
Skills menü, majd balra a kontrol joyt és jobbra a másikat egyszerre.
Vagy:
Controller Stress Test menü: Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, X, és Jobb a joyon vagy a gombokon.

NBA STREET
Játékos dolgok kreálásához érjünk el különféle rekordokat a "Hold the court" módban.

Kódok:
No cheats - kosárlabda, cipő, kosárlabda, cipő
Véletlen ruhák - kosárlabda, cipő, hangosbeszélő, hangosbeszélő
Valódi ruhák - kosárlabda, cipő, lemezjátszó, lemezjátszó
Játékos nevek - lemezjátszó, lemezjátszó, kosárlabda, lemezjátszó
Nincs automata visszajátszás - lemezjátszó, lemezjátszó, lemezjátszó, lemezjátszó
Nincs info képernyő - lemezjátszó, lemezjátszó, cipő, lemezjátszó
Nincs játékos jelző - lemezjátszó, lemezjátszó, backboard, lemezjátszó
Summertime Joe "The Show" - lemezjátszó, lemezjátszó, hangosbeszélő, turntable
Springtime Joe "The Show" - lemezjátszó, lemezjátszó, lemezjátszó, kosárlabda
Athletic Joe "The Show" - lemezjátszó, lemezjátszó, lemezjátszó, cipő
Nincs lövés jelző - lemezjátszó, lemezjátszó, lemezjátszó, backboard
Robbanó peremek - lemezjátszó, lemezjátszó, lemezjátszó, hangosbeszélő
ABA labda - kosárlabda, kosárlabda, lemezjátszó, cipő
WNBA labda - kosárlabda, kosárlabda, cipő, backboard
NuFX labda - kosárlabda, kosárlabda, back board, hangosbeszélő
EA BIG labda - kosárlabda, kosárlabda, hangosbeszélő, lemezjátszó
Strandlabda - kosárlabda, kosárlabda, lemezjátszó, lemezjátszó
Medicin labda - kosárlabda, kosárlabda, cipő, cipő
Röplabda - kosárlabda, kosárlabda, backboard, backboard
Foci - kosárlabda, kosárlabda, hangosbeszélő, hangosbeszélő
Kis játékosok - cipő, cipő, cipő, lemezjátszó
Nagy fejek - cipő, cipő, cipő, backboard
Kis fejek - cipő, cipő, cipő, hangosbeszélő
ABA zoknik - cipő, cipő, cipő, cipő
Nincs lövés óra - cipő, cipő, cipő, kosárlabda
Kevesebb Gamebreaker - cipő, lemezjátszó, lemezjátszó, kosárlabda
Több Gamebreaker - cipő, backboard, backboard, kosárlabda
Nincs Gamebreaker - cipő, hangosbeszélő, hangosbeszélő, kosárlabda
Nincs Juice - lemezjátszó, backboard, backboard, kosárlabda
Végtelen Turbo - lemezjátszó, cipő, cipő, kosárlabda
Könnyű távoli lövés - kosárlabda, backboard, backboard, kosárlabda
Nehezebb távoli lövés - kosárlabda, lemezjátszó, lemezjátszó, kosárlabda
"Mega Dunking" - kosárlabda, hangosbeszélő, hangosbeszélő, kosárlabda
Nagy erő - lemezjátszó, cipő, backboard, kosárlabda
őrült kezek - cipő, backboard, lemezjátszó, kosárlabda
Szuper csapások - backboard, lemezjátszó, cipő, kosárlabda
Beteg ujjak - backboard, cipő, lemezjátszó, kosárlabda
Gyors kapitányok - cipő, lemezjátszó, backboard, kosárlabda
Nincs "Dunk" - lemezjátszó, backboard, cipő, kosárlabda
Kevesebb blokk - kosárlabda, lemezjátszó, cipő, kosárlabda
Kevesebb szerelés - kosárlabda, cipő, backboard. kosárlabda
Nincs "Alley-Oop" - kosárlabda, backboard, lemezjátszó, kosárlabda
Nincs kétpontos - kosárlabda, lemezjátszó, backboard, kosárlabda

NFL BLITZ 20-02
Állandó QB
Tonight's Match-Up képernyő: 2 - 2 - 2 - bal.

Mindig Reciever
2 - 2 - 2 - jobb

Armageddon Team
5 - 4 - 3 - jobb

Nagy láb
0 - 2 - 5 - bal

Nagy fej
2 - 0 - 0 - jobb

Nagyfej csapat
2 - 0 - 3 - jobb

Bilder csapata
3 - 1 - 0 - fel

Bre Dowgs csapat
4 - 3 - 2 - le

"Vaj ujjak"
3 - 4 - 5 - fel.

Csimpánz mód:
0 - 2 - 5 - fel

Króm labda
0 - 3 - 0 - le

Klasszikus labda
0 - 3 - 0 - bal

Tiszta idő
1 - 2 - 3 - jobb

"Cruch" csapat
4 - 0 - 3 - jobb

Extra kód idő
2 - 1 - 2 - jobb

Extra játék idő
0 - 0 - 1 - jobb

Extra támadó játékos
3 - 3 - 3 - le

Gyorsabb futás
2 - 4 - 0 - bal

Köd
2 - 3 - 2 - le

Gsmer csapata
5 - 0 - 1 - fel

Óriás fejek
1 - 4 - 5 - bal

Indián csapat
0 - 4 - 5 - bal

Végtelen turbó
4 - 1 - 5 - fel

Intelligens CPU
3 - 1 - 4 - le

Midway csapat
2 - 5 - 3 - jobb

New Tokyo csapat
3 - 4 - 4 - le

Nincs CPU segitség
0 - 1 - 2 - le

Nincs "First Downs"
2 - 1 - 0 - fel

Nincs "Fumble"
5 - 2 - 3 - le

Nincs "Interception"
3 - 5 - 5 - fel

Nincs "Punting"
1 - 4 - 1 - fel

Nincs "Reciever Highlights"
3 - 2 - 1 - le

"Out of Bounds"
2 - 1 - 1 - bal

Piros vagy ezüst robotok:
Vörös: ROBOTR mint név és 1974 a Pin szám.
Ezüst: ROBOTS mint név és 1970 a Pin szám.

Medve:
BEAR és 1985

Bohóc:
CLOWN és 1974

Cowboy:
COWBOY és 1996

Szarvasvadász:
DEER és 1997

Delfin:
DOLPHIN és 1972

Sas:
EAGLE és 1981

Ló:
HORSE és 1999

Indián:
INDIAN és 1992

Oroszlán:
LION és 1963

"Pinto":
PINTO és 1966

Kalóz:
PIRATE és 2001

Kos:
RAM és 2000

Tigris:
TIGER és 1977

Viking:
VIKING és 1977

"Power Loader"
Tonight's Match-Up képernyőn:
0 - 2 - 5 - jobb

Erős védelem:
4 - 2 - 1 - fel

Erős "Linemen"
5 - 2 - 1 - fel

Erős támadás:
4 - 1 - 2 - fel

Eső:
5 - 5 - 5 - jobbra

Rollos csapat
2 - 5 - 4 - fel

Több mező:
0 - 2 - 1 - jobb

"Show Time"
3 - 5 - 1 - jobb

Hó:
5 - 5 - 5 - bal

"Super Blitzing"
0 - 5 - 4 - fel

Szuper rúgás:
1 - 2 - 3 - bal

Tournament mód:
1 - 1 - 1 - le.

NHL HITZ 20-02

Könnyű pénz:
Kezdjünk All-Star nehézségen, meccs közben váltsunk vissza Rookie-ra, de a kredit megmarad a nehezebb szintnek megfelelő összeg.

Hoki labda:
1 - 3 - 3 - bal

Ikon kódok:
Először B-Y-X a meccs képernyőn, majd a kódnak megfelelően például 1-2-3 bal =, A, Y(2), X(3), és balra a joyt.

2-0-0 jobb = Nagy fejek
3-0-0 jobb = Óriási fejek
2-2-0 bal = Nagy fejek csapat
3-3-0 bal = Óriási fejek csapat
2-3-4 le = Big Hitz
3-2-1 le = Late Hitz
1-0-4 jobb = Hitz Time
2-1-0 jobb = nincs közönség
4-2-3 jobb = Flipper táblák
1-0-1 fel = lövés sebesség
2-0-1 fel = csapatok "hot spot "
4-2-4 le = nincs hamis lövés
1-1-1 le = Nincs "korong kint"
2-1-3 bal = nincs számláló
1-2-1 fel = nagy korong
3-2-1 fel = óriás korong
2-1-2 bal = Buldózer korong
1-3-2 le = Teniszlabdal
1-2-1 bal = Hó mód
1-4-1 bal = Eső mód
0-1-2 Jobb = Domino effekt
0-0-2 fel = Turbó
4-1-3 jobb = végtelen turbo
2-0-2 bal = Gól győzelmek
2-2-2 le = Skillek megfordulnak
3-2-3 bal = Első 7 győzelem
3-3-3 jobb = Több idő a kódokhoz
0-1-0 le = előző kód törlése

STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2

Összes technikai upgrade:
Írd be: AYZB!RCL, majd WRKFORIT.

Galéria:
EXHIBIT! a password képernyőn, ha jó akkor R2-D2 csipogás hallatszik.

Kommentár:
BLAHBLAH

Fekete fehér mód:
LIONHEAD

Naboo Starfighter:
CDYXF!?Q, majd ASEPONE!

Zene:
COMPOSER. A Special Features alatt nyitja meg a menüt.

Végtelen élet:
JPVI?IJC, majd RSBFNRL

Eredei 10 küldetés:
!??QWTTJ, CLASSIC

Bonusz küldetés: Death Star Escape
PYST?OOO, majd kilépés nélkül DUCKSHOT

Bonusz küldetés:Revenge On Yavin
OGGRWPDG, majd EEKEEK!

Credits
THATSME!

Dokumentáció:
?INSIDER
Endurance:
?WCYBRTC, majd ??MBC???

Imperial hajó:
AJHH!?JY, majd BUSTOUR

Millenium Falcon:
MVPQIU?A, majd OH!BUDDY.

Slave I:
PZ?APBSY, majd IRONSHIP

Astroid Field Bonusz szint:
TVLYBBXL, majd NOWAR!!!

Autó:
!ZUVIEL!, majd !BENZIN!

TIE Fighter:
ZT?!RGBA, majd DISPSBLE

Tie X1
NYM!UUOK, majd BLKHLMT!

Triumph of the Empire bonusz szint:
'AZTBOHII', majd 'OUTCAST!'

SEGA SOCCER SLAM

"Citizen Kane" mód:
X, Y, X, Y, X, Y, bal, jobb, bal, jobb, bal, jobb a főképernyőn.

8-ball:
R, jobb, fel, fel, Y, Y

Összes csapat:
X, Y, le, le, le, le.

El Feugo = Démonok
Toxic = Idegenek
Volta = Robotok
Tsunami = Békák
Sub Zero = Hóemberek
Spirit = csontvázak

Összes Angus tárgy:
Bal, X, jobb, X, fel.

Összes Arsenault tárgy:
Bal, Y, fel, Y, le.

Boomer tárgyak
Bal, Y, bal, X, fel.

Dante tárgyak
Bal, X, jobb, Y, bal.

Djimon tárgyak:
Bal, Y, le, Y, fel.

Duke tárgyak:
Bal, Y, fel, X, jobb.

El Diablo tárgyak:
Bal, X, jobb, X, le.

Half-Pint tárgyak:
Bal, Y, fel X, fel.

Minden tárgy:
Bal, X, bal, X, bal.

Kahuna tárgyak:
Bal, Y, jobb, Y, jobb.

Kaimani tárgyak:
Bal, X, le, X, le.

Kiril tárgyak:
Bal, Y, fel, X, bal.

Lola tárgyak:
Bal, X, bal, Y, le.

Madeira tárgyak:
Bal, Y, le, X, fel.

Nova tárgyak:
Bal, Y, le, Y jobb.

Raine tárgyak:
Bal, X, fel, X, fel.

Rico tárgyak:
Bal, X, jobb, X, jobb.

Rumiko tárgyak:
Bal, Y, Bal, Y, fel.

Zari tárgyak:
Bal, Y, bal Y, jobb.

El Feugo csapat:
X, X, le, le, jobb, bal.

Spirit csapat:
Y, Y, le, le, bal, jobb.

Sub Zero csapat:
Y, Y, le, jobb, bal, fel.

Toxic csapat:
Y, X, le, le, fel, fel.

Tsunami csapat:
X, Y, le, fel, jobb, bal.

Volta csapat:
Y, X, le, fel, le, fel.

Strandlabda:
Jobb fent, jobb, jobb, le, Y, X.

Nagy fej mód:
Jobb fent, Bal fent, fel, fel, Y, Y.

Nagy ütések.
L, R, fel, fel, X, Y.

Black Box Ball
R, bal, bal, le, X, X.

Classic Film mód:
X, Y, X, Y, X, Y, bal, jobb, bal, jobb, bal, jobb.

Doboz labda:
R, Bal, Le, Jobb, Y, X

Föld labda:
R, jobb, jobb, bal, X, X.

Szemgolyó labda:
R, Jobb, Le, Fel, X, X.

Hard Hit mód:
L, R, Fel, Fel, X, Y

Végtelen fények:
L, R, Le, Jobb, Y, X

Végtelen Turbo:
Bal fent, Jobb fent, jobb, fel, X,X.

Kid's Block labda:
R, bal, jobb, jobb, Y, Y.

Kids Play labda:
R, jobb, fel, le, X, Y.

Maximum erő:
L, R, Bal, Jobb, Y(2)

Modern Film mód:
Y, X, Y, X, Y, X, jobb, bal, jobb, bal, jobb, bal.

"Old School" labda:
R, jobb, bal, bal, Y, X.

Rozsdás kanna labda:
R, bal, fel, fel, Y, Y.

Tribal Oasis stadion:
Fel, Fel, Le, Le, X,X

Összes stadion:
R, R, jobb, jobb, fel, fel, fel, fel, fel, X, X.

Alpen Castle:
fel, fel, fel, le, X, X.

Jungle Arena:
Fel, Le, Bal, Jobb, X,Y

Pacific Atoll:
Fel, fel, bal, bal, Y, Y.

Reactor Core:
Fel, bal, bal, jobb, X, Y.

Riviera Ruins:
Fel, le, le, jobb, Y, X.

SIMPSONS, THE: ROAD RAGE

2D-s karakterek:
Options, lenyomni az L és R gombokat, miközben: X, X, X, X

Gyorsulás az Y-nal:
Options: lanyomni L és R, közben A,B,B,A

Kódok törlése:
Options, L és R, valamit Start, Start, Start, Start

Debug mód:
Options, L és R, valamint B, B, A, A

Sok pénz:
Options, L és R , majd Y, Y, Y, Y

Extra kameranézetek:
Options, L és R, valamint B, B, B, B

Éjszakai mód:
Options, L és R, majd A, A, A, A

Slo-Mo mód:
Options, L és R, majd A, X, B, Y

Stopperóra:
Options, L és R, majd A, X, B, Y

Térkép lekapcsolása:
Options, L és R, majd Y, B, B, X.

Frankenbart (halloween Bart):
Állítsd át a gép dátumát 10/31-re.

Marge, a zarándok:
November 22 legyen a dátum.

Ropi bohóc speckó ruhában:
January 1 a dátum.

Santa Apu
December 25 a dátum.

Doboz autó:
Options, L és R, majd B, B, Y, X.

Burns kocsija:
Options., L és R, majd B, B, Y, Y

Karácsonyi Apu
Options., L és R, majd B, B, X, B

Halloween Bart:
Options., L és R, majd B, B, X, A

Ropi speckó ruhája:
Options., L és R, majd B, B, X, Y

Nukleáris Busz:
Options., L és R, majd B, B, Y, A

Zarándok Marge:
Options, L és R, majd B, B, X, X

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

Tiszta kép:
Pause, majd lenyomni és tartani az Y és X gombokat.

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Glider nem hevül túl:
'CHILLOUT

Szint ugrás:
'ROMITAS' a cheat menüben a specials alatt, és játék közben pause-nél megtehetjük.

További passwordok:
Összes szint: IMIARMAS
Nagy fejek: GOESTOYOURHEAD
FPS mód: UNDERTHEMASK
Kis pókok: SPIDERBYTE
Mátrix mód: DODGETHIS
Gengszter mód: THUGSRUS
Tudós mód: SERUM
Mary Jane: GIRLNEXTDOOR
Knuckles: KNUCKLES
Ben bácsi gyilkosa: STICKYRICE
Shocker: HERMANSCHULTZ
Rendőr: REALHERO
Stacey kapitány: CAPTAINSTACEY
Ellenség nagy fej mód: JOELSPEANUTS
Goblin ruha: FREAKOUT
Végtelen háló: ORGANICWEBBING

Összes kombó mozgás:
KOALA

Kugli mód:
HEADEXPLODY

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Összes karakter:
FREAKSHOW

Összes mód cheat:
MARKEDCARDS

Teljes statisztikák:
MAXMEOUT

Neversoft csapat emberek:
Create Skater menü, és ezek a nevek kellenek:
Joel Jewett
Sandy Jewett
Nicole Winnick
Mike Ward
Trey Smith

Vagy a következő kód:
WEEATDIRT.

Összes film:
'POPCORN

TOP GUN: COMBAT ZONES

Minden gép és szint:
A nevünknek írjuk be:
SHPONGLE

WAVE RACE: BLUE STORM

Más ruhák:
A Z gombbal a karakter kiválasztásnál.

Dolphin Park a "Stunt Mode Normal"-nal:
Password képernyő (Main Menu, Options és X, Z, és Start (vagy Start + Z + X) egyszerre), és itt:
463YWNX3.

Delfin lovaglás:
DLPHNMOD

Time Attack Tournament jelszó:
J784WMHF

La Razza Canal time attack-ban:
MJV8LKL6

Rob Haywood:
AJXY8P53

Ricky Winterborn:
KTUPWNPD

US Stunt Mode Tournament jelszó:
WCX5WP5A

US Time Attack Tournament jelszó:
LQ3TRKTE

SUPER MONKEY BALL
Extra pályák

Nyomd végig az összes pályát - tetszőleges nehézségi fokozaton, anélkül, hogy elvesztenél akár egy életet is. A jutalmad három bonusz pálya lesz.

Master mód

Nyomd végig az Expert és Master nehézségi fokozatokat - tíz darab új emeletet kapsz ajándékba

Játsz az Extra/Master pályákon Practice módban

Miután megszerezted őket a Normal módban, az Extra és a Master pályák már Pratice módban is választhatók lesznek. Amikor nehézségi szintet választasz (Beginner, Advanced, Expert) egyszerűen haladj tovább jobbra, így elérhetővé válnak az Extra és Master pályák is.

Titkos bónusz pálya

Pörgesd bármelyik játékmódot, bármilyen nehézségi szinten. Az utolsó (titkos) pálya trükkös lesz: annyi banánt kell összegyűjtened, amennyit csak tudsz, viszont a párhuzamosan futó stáblistából folyamatosan hullanak ki a betűk - ezeket kerüld ki, mert minden egyes találat 10 banán levonását jelenti az eddig összegyűjtöttekből.

Végtelen folytatási lehetőség
Miután sikerült behívni a minigameket, játssz velük. Minden elért 2500 pont után kapsz egy extra folytatási lehetőséget. Miután megszereztél 9 contimue-t, játssz tovább, és megkapod a végtelen folytatási lehetőséget!

CRAZY TAXI
Új kameraállás

A drive-by kameraállás eléréséhez csatlakoztass egy harmadik kontrollert a GameCube-hoz, aztán nyomd le a L+R+Y gombokat =egyszerre!) a frissen csatlakoztatott irányítón. Csak akkor működik a dolog, ha éppen vezetsz.
A Rickshaw Taxi megszerzése

Ez a trükk csak az Arcade és a Normal módokban müxik. Válaszd ki a neked szimpatikus karaktert, és kezd el nyomkodni keményen az L+R kombinációt - háromszor egymás után. Ha mindent jól csináltál, egy csengőhangot fogsz hallani, és a következő pályát már a jó kis riksa-bicajjal kezded.

Az 'Another Day' Mód behívása

Az Another Day mód megszerzéséhez menj a karakterválasztó képernyőre, ott pedig tartsd nyomva az R-t, miközbe kiválasztod a kívánt karaktert. Ha minden oké, látni fogsz egy "Another Day" feliratot. Egyszerű, nem?

Expert mód

Ahhoz, hogy az Expert módban játszhass (ahol semmi segítséges sincs - nincsenek se helyzetjelző nyilak, se térkép) tartsd nyomva a L+R-t aztán nyomd meg a Start-ot, mielőtt a karakterválasztó képernyő megjelenne. Ha mindent rendben csináltál, megjelenik az "Expert" felirat a képernyőn. Van egy másik alternatíva is: eltüntetheted az irányjelző nyilat úgy is,
hogy nyomva tartod az R-t és aztán nyomod meg a Start-ot (szintén a karakterválasztó képernyő megjelenése előtt). A térkép eltüntetéséhez ugyanezt kell eljátszanod, csak éppen az L nyomva tartásával.

Speedometer

Miközben vezetsz, dugj be egy harmadik kontrollert, és azon nyomd le egyszerre a L+R+Y gombokat.

A kerékpár megszerzése

Erre négy mód is van, bár csak az első alkalmas arra, hogy permanensen unlock-oljuk a bicajt.

1. A legegyszerűbb mód az, ha sikeresen teljesítjük mind a 16 Crazy Tayi pályát. ezzel megkapjuk a bicajt, amit aztán az Arcade, Original és Crazy Box módokban használhatunk.

2. A karakterválasztó képernyőn tartsuk lenyomva az L+R-t. Először az L-t engedjük el, aztán az R-t. Még egyszer nyomjuk le mind a kettőt, de most egyszerre engedjük el őket, aztán nyomjuk meg az A-t. Ha mindent jól csináltunk, már kerekezhetünk is...
3.Jelöljünk ki egy tetszőleges sofőrt a karakterválasztó képernyő, Nyomjuk meg háromszor egymás után az L+R kombinációt, aztán nyomjuk meg egyszerre az L+R+Fel-t, és válasszunk ki egy karaktert. Nagyon fontos, hogy tisztán Fel-t nyomjunk, a köztes irányokkal nem müxik a dolog.
4. Ha netalántán az Another Day módban szeretnénk a kerékpárral nyomulni: először is válasszuk ki az Original módot. Aztán nyomjuk be az R+L, R+L,R+L, R, R+A kombót a karakterválasztó képernyőn.

BATMAN: VENGANCE
Az összes FMV

A menüképernyőn nyomjuk meg a következő gombokat: L, L, X, X, Y, X, L, R
Egy hangot kell hallanod, ha mindent jól csináltál.

Minden speciális mozgás és 120 achivement pont

Nyomd meg a L(2), R(2), L, R, L, R a főmenüben. Egy hangot fogsz hallani, ha okés a dolog.

Végtelen Baterang/Electric Baterang

A főmenüben nyomd meg a következő gombokat: L, R, Y, X. Ismételten hang jelzi a helyes kombinációt.

Végtelen fegyver, kivéve a baterangokat és az electric baterangokat

A főmenüben nyomogasd be a következőket: Y,X,Y,X,L,R,L,R

Mester csalás (ezzel majdnem mindent becsalsz egyszerre)

A főmenüben pötyögd be, hogy: L, L, R, R, L, R, L, R. Ha jól csináltad, hallani fogod a szokásos kis visszaigazoló hangocskát. Ha elkezdesz játszani, meglesz minden speciális mozdulatod, és kapsz még pluszban 120 pontot is Egyedül a titkos borítékokat nem kapod meg, ezeket neked kell megszerezned.

Játssz az álruhás Bruce Wayne-el

A főmenüben nyomasd be a következőket:
L,R,R,L,R,R,L,R,L,R,R,L, aztán tartsd nyomva az L-t miközben pályát választasz.

Végtelen bilincs

Nyomd meg a X, Y, X, Y, L, R(2), L(2) kombinációt a főmenüben. Itt is az ismert hang fogja visszaigazolni a helyes kódot.
Joker megszerzése

Joker előhívásához írd be a következőt password-nek: JOKER4LIFE

CEL DAMEGE
Karakternév kódok

A következő kódokat karakternévnek kell beírni, különböző dolgokat nyitnak meg a játékban:
BRAINSALAD - űrpályák
GUNSMOKE! - távolsági fegyverek
MOVEITNOW - sebességnövelő cuccok
MULTIPLEX! - átvezető mozik
TWRECKSPAD - dzsungelpályák

Veszélyes fegyverek

Menj a karakterválasztó képernyőre, válaszd ki a Load opciót, és írd be névnek: HAZARDOUS

Közelharci fegyverek

Menj a karakterválasztó képernyőre, válaszd ki a Load opciót, és írd be névnek: MELEEDEATH

Count Earl megszerzése

Menj a karakterválasztó képernyőre, válaszd ki a Load opciót, és írd be névnek: COUNTDEAD. Megkapod Count Earl-t, és a kísérteties pályákat.

Szkeccs-garfika

Menj a karakterválasztó képernyőre, válaszd ki a Load opciót, és írd be névnek: PENCILS

Super-Deformed (Nagyfejű) mód

Nyomd meg az L + R + Fel kombót tartsd nyomva három másodpercig a játék alatt, és minden karakter Super-Deformed (nagy fej, kis test) módba vált át. Nem egy hasznos kód, ez tisztán poén.

Különleges fegyverek

Menj a karakterválasztó képernyőre, válasz ki a Load opciót, és írd be névnek: UNIQUEWPNS
Az összes titok feltárása:

Válaszd ki a Load opciót, és írd be névnek: FATHEAD.

Whack Angus és az összes sivatagi pálya megnyitása

Válaszd ki a Load opciót, és írd be névnek: WHACKFAD

GBA KÓDOK

ADVANCE GT 2: RALLY RACING
Minden tuning alkatrész:
Tartsd lenyomva az L és B gombokat, majd nyomd meg a Fel irányt.

Extra játékmódok megnyitása (Kart, Wire Frame, Radi-Con):
Tartsd lenyomva az L és B gombokat, majd nyomd meg a Le irányt.

Minden pálya:
Tartsd lenyomva az L és B gombokat, majd nyomd meg a Jobbra irányt.

Minden járgány:
Tartsd lenyomva az L és B gombokat, majd nyomd meg a Balra irányt.

ALIENATORS: EVOLUTION CONTINUES
Pályakódok:
2. pálya: MDKMZKCC
3. pálya: BHSZSKTC
4. pálya: ZKTSHKMC
5. pálya: JLPFDKHB
6. pálya: HMDBRKCB
7. pálya: GLDKLKZB
8. pálya: GLPKLKRB
9. pálya: GLDJBKKF
10. pálya: GLPJBKFF
11. pálya: GLDKBKZF
12. pálya: GLPKBKRF
13. pálya: GLDJLKHD

Végtelen lőszer:
Pályakódnak add meg: RBJPXCKC

ARMY MEN: OPERATION GREEN
Pályakódok:
02 - 5VKPR6*B vagy K*67LZZM
03 - 5PK5LL*4 vagy F58FWJ*N
04 - Y8DTF4HK vagy 3MC9TS15
05 - 62BVXHXY vagy 3SXRLWOJ
06 - MQ5310VP vagy Y0V7G6ZM
07 - SZQR6W1J vagy DLTYD4G7
08 - 44BQQCWH vagy NJ98C3XD
09 - F4J1ZRWG vagy CG4PPSC6
10 - FFOOWP36 vagy 5QFXBJJZ
11 - *HBNVVV4 vagy 52CN4BBH
12 - 85M3QCF* vagy *BR53WWF

ASTERIX & OBELIX
Kódok az Asterix és Kleopátra mini-játékokhoz:
Barrel Crisis: 3121
Stone'em All!: 1213
Sculptoris: 2331
Mummy Ball: 3113
Slip'em All: 1322
Shoot Romans: 2123
Bonus Level: 1232

Jelszó a Condor pályához:
Forgasd be a következő karakterek képeit: Obelix, Asterix, Mirnixdirnix, Panoramix.

Jelszó a görög (Grecia) pályához:
Forgasd be a következő karakterek képeit: Falbala, Abraracournix, Obelix, Idefix.

Jelszó a svájci (Helvetia) pályához:
Forgasd be a következő karakterek képeit: Asterix, Obelix, Panoramix, Falbala.

Jelszó a hegyi pályához:
Forgasd be a következő karakterek képeit: Panoramix, Asterix, Obelix, Idefix.

BRITNEY'S DANCE BEAT
Kódnak add meg: HMNFK. Megnyílik minden titok.

DARK ARENA
Pályakódok:

Easy Mode
02 - CRSDRPLS
03 - TKMWTHYB
04 - TTLLSFRT
05 - STCRSTRD
06 - NTLVMLNW
07 - NTTRDTNY
08 - RQSTMWTN
09 - GTSTNDBY
10 - YRSDTFGH
11- TWTHYVRS
12 - THYRCLLN
13 - GHVTBTHR
14 - HLYLNDHS
15 - TBFRFGHT
Stáblista - GDFGHTBL

Medium Mode:
02 - VWHTSRGH
03 - TCRSDRLR
04 - DFRLMWTH
05 - LLYRMGHT
06 - WRMRCHNG
07 - TLNDFRFR
08 - MHMNNCNS
09 - YWHLLRTR
10 - NFRCHRSN
11 - DMSSKWLL
12 - TKRRVNGN
13 - PGNFRMTF
14 - STWCHRST
15 - NSRCMNGW
Stáblista - THSWRDSH

Hard Mode:
02 - LDNHGHNT
03 - DBYFTHND
04 - CSSRCNHT
05 - HNSWLLSN
06 - TSTRSTLR
07 - STNDRDSW
08 - LLRSCRSS
09 - LNDTBTTL
10 - SRCNHRDS
11 - WFLLWRWR
12 - RRKNGNWR
13 - DNTFGHTW
14 - CRRYSGNF
15 - CRSSWRLR
Stáblista - DSFNGLND

Speciális kódok:
KNGHTSFR - Minden kulcs
LMSPLLNG - Minden térkép
THRBLDNS - Minden fegyver
NDCRSDRT - Végtelen lőszer
HLGNDSBR - Végtelen életerő
NFTRWLLH - Pályaugrás (Térképen a SELECT megnyomása után)
S X N - Minden speciális kód egyszerre

DISNEY'S PETER PAN: RETURN TO NEVERLAND
Pályakódok:
Tengerpart - PGCMMD
Erdő - CNCGKG
Dzsungel - RGCKYD

EXTREME GHOSTBUSTERS: CODE ECTO-1
Az utolsó pálya kódja: LXK8KKFTL.

MEN IN BLACK
Minden fegyver - LLWPNSDD
Végtelen lőszer - NFNTMMDD
Sérthetetlenség - LVFRVRDD
Befejezés megtekintése - NFNTMMDD

Pályakódok:
2: FGHTRMNS
3: HSDSHSBS
4: MXNMSNNG
5: THXBXSCK
6: NNTNDWNY

BRITNEY'S DANCE BEAT
Kódnak add meg: HMNFK. Megnyílik minden titok.

DARK ARENA
Pályakódok:

Easy Mode
02 - CRSDRPLS
03 - TKMWTHYB
04 - TTLLSFRT
05 - STCRSTRD
06 - NTLVMLNW
07 - NTTRDTNY
08 - RQSTMWTN
09 - GTSTNDBY
10 - YRSDTFGH
11- TWTHYVRS
12 - THYRCLLN
13 - GHVTBTHR
14 - HLYLNDHS
15 - TBFRFGHT
Stáblista - GDFGHTBL

Medium Mode:
02 - VWHTSRGH
03 - TCRSDRLR
04 - DFRLMWTH
05 - LLYRMGHT
06 - WRMRCHNG
07 - TLNDFRFR
08 - MHMNNCNS
09 - YWHLLRTR

10 - NFRCHRSN
11 - DMSSKWLL
12 - TKRRVNGN
13 - PGNFRMTF
14 - STWCHRST
15 - NSRCMNGW
Stáblista - THSWRDSH

Hard Mode:
02 - LDNHGHNT
03 - DBYFTHND
04 - CSSRCNHT
05 - HNSWLLSN
06 - TSTRSTLR
07 - STNDRDSW
08 - LLRSCRSS
09 - LNDTBTTL
10 - SRCNHRDS
11 - WFLLWRWR
12 - RRKNGNWR
13 - DNTFGHTW
14 - CRRYSGNF
15 - CRSSWRLR
Stáblista - DSFNGLND

Speciális kódok:
KNGHTSFR - Minden kulcs
LMSPLLNG - Minden térkép
THRBLDNS - Minden fegyver
NDCRSDRT - Végtelen lőszer
HLGNDSBR - Végtelen életerő
NFTRWLLH - Pályaugrás (Térképen a SELECT megnyomása után)
S X N - Minden speciális kód egyszerre

DISNEY'S PETER PAN: RETURN TO NEVERLAND
Pályakódok:
Tengerpart - PGCMMD
Erdő - CNCGKG
Dzsungel - RGCKYD

EXTREME GHOSTBUSTERS: CODE ECTO-1
Az utolsó pálya kódja: LXK8KKFTL.

MEN IN BLACK
Minden fegyver - LLWPNSDD
Végtelen lőszer - NFNTMMDD
Sérthetetlenség - LVFRVRDD
Befejezés megtekintése - NFNTMMDD

Pályakódok:
2: FGHTRMNS
3: HSDSHSBS
4: MXNMSNNG
5: THXBXSCK
6: NNTNDWNY

MONSTER RANCHER ADVANCE
Titkos szörnyek - Antlanok
Kódnak add meg: Justice - Moon Light, Ninja - Ninja.
Titkos szörnyek - Nyílfejek
Kódnak add meg: Torble - Silverface, Cyber - Stalgunner.
Titkos szörnyek - Sárkányok
Kódnak add meg: Infinite - Diva, Kawrea - Magmaheart.
Titkos szörnyek - Duckenek
Kódnak add meg: Football - Fankung, Strange - Piyokkung.
Titkos szörnyek - Durahanok
Kódnak add meg: Avenger - Selven, Paladin - HolyKnight.
Titkos szörnyek - Gólemek
Kódnak add meg: Luminous - Naskar, Crystal - Crystalia.
Titkos szörnyek - Jokerek
Kódnak add meg: Project0 - Gespenst, MEGADETH - Skull Gold.
Titkos szörnyek - Lesionok
Kódnak add meg: SEAINSUN - Irassie, Jungle - Grilief.
Titkos szörnyek - Mew-k
Kódnak add meg: Polar - Polar Mew, Pale - Ballad.
Titkos szörnyek - Mogik
Kódnak add meg: Jackson - Thrillie, WAKE UP - Oricon.
Titkos szörnyek - Momók
Kódnak add meg: Citrus - Valencie, Santa - Momorien.
Titkos szörnyek - Moochik
Kódnak add meg: Rouge - Soft Pink, Pabs - White Moch.
Titkos szörnyek - Nagák
Kódnak add meg: LIKETEA - Punisher, Killer - Dogmar.
Titkos szörnyek - Polipok
Kódnak add meg: Sausage - Vienna, Snow - Yuppee.
Titkos szörnyek - Pixik
Kódnak add meg: Ultra - Altima, Nature - Nymph.
Titkos szörnyek - Pszirollerek
Kódnak add meg: RABBIT - Rabiroller, MOTOGP - Motoroller.
Titkos szörnyek - Suezok
Kódnak add meg: Tesca - WhiteSuezo, ONLIGHT - Jagandi.
Titkos szörnyek - Tigrisek
Kódnak add meg: Leaf - Remus, Papas - Kamui.
Titkos szörnyek - Zanok
Kódnak add meg: Alien - Ibuki, Predator - Setsuna.
Titkos szörnyek - Zuumok
Kódnak add meg: KEEPSLY - Chrono, Luxury - Glarlie.

MONSTERS, INC.
Pályakódok (easy):
02 - SJBOGS
03 - MKB2Z7
04 - VPB97I vagy VPB971
05 - LLCOBK
06 - 8PW2DY
07 - NQWOJF
08 - WRC9SQ
09 - 3RC!94
10 - XRDZBI vagy XRDZB1
11 - YRX2DQ
12 - 3NX2JX
13 - LTD!SK
14 - ZTFZD8
15 - BYY2NL
16 - M2F9S7
17 - LYGOBO
18 - IFZ2CJ vagy 1FZ2CJ
19 - F2Z2FM
20 - F2Z2KR
21 - PNG!TL
22 - WRG!!C

NBA JAM 2002
Új pályák:
Kódnak add meg: LHNGGDBLBJGT.

NO RULES GET PHAT
Pályakódok:
01 (Boss): 13TYNLP18J34
02: DPTYNLP17ZM!
02 (Boss): PPTDDLS18J26
03: NKTDDLS18J24
03 (Boss): K7RFNLKH8J39
04: JTRFNLKH8J3v
04 (Boss): TFQFNL9H8J2R

PAC-MAN COLLECTION
Kódok (Pac-Attack):
1: STR, 2: HNM, 3: KST, 4: TRT, 5: MYX,
6: KHL, 7: RTS, 8: SKB, 9: HNT, 10: SRY,
11: YSK, 12: RCF, 13: HSM, 14: PWW, 15: MTN,
16: TKY, 17: RGH, 18: TNS, 19: YKM, 20: MWS,
21: KTY, 22: TYK, 23: SMM, 24: NFL, 25: SRT,
26: KKT, 27: MDD, 28: CWD, 29: DRC, 30: WHT,
31 FLT, 32: SKM, 33: QTN, 34: SMN, 35: TGR,
36: WKR, 37: YYP, 38: SLS, 39: THD, 40: RMN,
41: CNK, 42: FRB, 43: MLR, 44: FRP, 45: SDB,
46: BQJ, 47: VSM, 48: RDY, 49: XPL, 50: WLC,
51: TMF, 52: QNS, 53: GWR, 54: PLT, 55: KRW,
56: HRC, 57: RPN, 58: CNT, 59: BTT, 60: TMP,
61: MNS, 62: SWD, 63: LDM, 64: YST, 65: QTM,
66: BRP, 67: MRS, 68: PPS, 69: SWT, 70: WTM,
71: FST, 72: SLW, 73: XWF, 74: RGJ, 75: SNC,
76: BKP, 77: CRN, 78: XNT, 79: RNT, 80: BSK,
81: JWK, 82: GSN, 83: MMT, 84: DNK, 85: HPN,
86: DCR, 87: BNS, 88: SDC, 89: MRH, 90: BTF,
91: NSM, 92: QYZ, 93: KTT, 94: FGS, 95: RRC,
96: YLW, 97: PNN, 98: SPR, 99: CHB, 100: LST.

PLANET OF THE APES
Pályakódok:
02 - 64N4HY
03 - F5BMGF
04 - B1SKZR
05 - 76FNHB
06 - P7GRXK
07 - 6B7VM#
08 - QK6293
09 - JDDUTJ
10 - 046PJ#
11 - 3#9QLS
12 - C12KYY
13: CBCYPH

POWER RANGERS: TIME FORCE
Pályakódok:
2. pálya: DBBR
3. pálya: GCB5
4. pálya: HCB9
Végső ellenfél: 8QSD

PREHISTORIK MAN
Két pályakód:
4. szint: BBDQWC8XDJBQ.
7. szint: BBJQWC8ZFHB5.

ROCKET POWER: DREAM SCHEME
Pályakódok:
Ocean Shores Beach - 4GWD!KL1
Mad Town - MFKGTB!R
Elementary School - 2V74BFDG
Town Square - 6!LN99V5
Neighborhood - ?FXX6BLJ
Spooky Woods - 2L!DZHS8

Minden pálya nyitva: B!P356BT

RUGRATS: CASTLE CAPERS
Az utolsó pálya kódja: JSJRJKSLXCFJ.

SCOOBY-DOO AND THE CYBER CHASE
Pályakódok:
Coliseum: MXP#2VBL
Ocean Chase: CHBB5VBX
Prehistoric Jungle: 5S@C7VB8

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER
Minden snowboard és pálya:
Jelszónak add meg: QFJ7MP9N?5CM4.

SPACE INVADERS
Pályakódok:
02 (Föld) - wwyx tc2n qw79vy
03 (Mars) - ?wz4 vcln 4w81v?
04 (Jupiter) - rssn 3qj7 8?gjmc
05 (Szaturnusz) - wspz mso8 n?h8nf
06 (Uránusz) - cv1? qwkg j3x8r5
07 (Neptunusz) - hv27 rw1g n3yor7
08 (Plútó) - mv7h rclh 3zsr9
09 (Idegenek anyavilága) - rv8r rc2h x3?rjc
Klasszikus játékmód - clss1281999dbm

SPONGEBOB SQUAREPANTS: SUPERSPONGE
Pályakódok:
01 - BGNR
02 - CLMB
03 - KVNF
04 - WKGA
05 - DFVJ
06 - NGPS
07 - WMCV
08 - XNAD
09 - HPJQ
10 - QHDG
11 - WFXM
12 - MNTL
13 - QGAV
14 - LXHK
15 - HGCD
16 - CNXK
17 - LKKV
18 - PVHS
19 - JAST
20 - WMBT

EVERBLUE TIPPEK

GAEA CUCCOK

Ez határozza meg, hogy a merüléseknél milyen tulajdonságokkal vágsz neki a kalandnak. Ezen belül a Suit meghatározza, hogy milyen mélyre tudsz lemerülni. Nyilvánvaló, hogy egyre jobb cuccokkal egyre mélyebbre is lelehet merészkedni a tengerben. Ez a legfontosabb dolog a játékban, hisz a merülések adják a játékmenet lényegét. Tehát érdemes a lehető legjobb cuccokkal neki vágni a kalandnak. Gaea cuccok közül talán a legfontosabb a palack (Tank), hisz ebben tároljuk az oxigént. Magyarul ez határozza meg, hogy mennyi időt tölthetünk a víz alatt. Jobb palackokkal több ideig, míg gyengébbekkel kevesebbig maradhatunk a víz alatt. A Fins (ventillátor), ugyancsak fontos, mivel ettől függ, hogy mekkora sebességgel közlekedhetsz a víz alatt. Ezt hasznos fejleszteni, mert nagyobb sebesség bizonyos helyzetekben előnyös. Ha fejleszted a Sack-ot nagyobb súlyú dolgokat is magaddal vihetsz. Minden felszerelésnek ugyanis van egy bizonyos súlya, Sack-nak pedig egy tárolási képessége. Fejleszd tehát a Sack-ot is, hogy minél nehezebb, jobb és hasznosabb cuccokat tudj elvinni a vízi túrákhoz. Találhatsz kaland közben tárgyakat, melyekről nem tudni azonnal mire jók. Érdemes őket kipróbálni és felfedezni. Fordítsatok nagy figyelmet a tárgyaknak, mert ezen sok múlhat játék közben! Igyekezzetek mindig a legjobb tárgyakkal neki vágni a kalandnak, hogy nagyobb sikerrel pályázatok a továbbjutást illetően.

VESZÉLYEK

Amikor valamilyen veszélybe kerülünk, akkor megjelenik a veszélyjelző. Három fajta veszélyhelyzet létezik: Tank alarm, Suit alarm, Sack alarm. A Tank alarm talán a legfontosabb, hisz levegőnk fogyására emlékeztet. Akkor szokott megjelenni, ha a rendelkezésre álló levegőnk legalább felét már felhasználtuk. Ha ez megtörténik érdemes visszafordulni a felszín felé egy egyszerű logikai okból. Levegő készletünket osszátok két részre. Az első felét használjátok addig, míg el nem éritek a megjelölt helyet, míg a második felét használjátok a visszaútra és a tárgyak keresésére. Ha már a levegőnk fele elfogyott és még nem értünk célhoz, akkor azonnal vissza kell fordulni, hisz nem marad oxigén a keresgélésre, vagy a felfedezésre, esetleg az út befejezésére! Ezért is érdemes talán a palackot fejleszteni a legjobban, hisz egy búvárnak a levegő egyenlő az élettel. Ha veszélyhelyzetbe kerültök azonnal forduljatok vissza! A Suit alarm akkor jelez, amikor ruhád elérte a maximális kihasználtságot. Magyarul ha a ruhád 800 méterig biztosít biztonságos merülést, akkor ne merülj vele 1000 méterig mert félő, hogy elveszíted a fürgeségedet, ami halálos is lehet! Amikor eléred a 800 métert a veszélyjelző megjelenik és közli veled, hogy ennél mélyebbre már ne menj. A Suit-ot úgy fejleszd, hogy ha tudod, hogy egy küldetésnél milyen mélyre kell merülni, akkor minimum olyan vagy annál jobb ruhát vegyél. Tehát ha 200 méter a cél, akkor érdemes mondjuk egy 300-ast venni. Mindig a megadott mélységre számolj rá egy 100 métert, az a biztonságos. A Sack alarm figyelmeztetés akkor jelenik meg, ha tárolókapacitásod elérte a maximumot. Ha ez megtörténik érdemes a felesleges tárgyaktól megszabadulni és kidobni őket. A városokban fejlesztd a Sack-ot, vagy add el a feleslegessé váló felszereléseket, nehogy megterheld magad! Lassuláshoz vezet, ha túlterheled a Sack-ot. Ha lelassulsz azonnal dobj el néhány tárgyat! Fontos, hogy után kell tölteni a cuccainkat, értsd levegő stb. Tölteni egyszerűen alvással lehet, magyarul szállj meg egy éjszakára valamelyik hotelben és minden a maximumra fog töltődni.

TÁRGYAK

Ha kapsz egy új tárgyat megeshet, hogy nem tudod, hogy micsoda. Ezért fontos, hogy kielemezd a tárgyakat (appraised). Miután a kielemzést megcsináltad, egyből világossá válik az adott tárgy szerepe. Így a kielemzett tárgyat már eladhatod boltokban, vagy odaajándékozhatod embereknek. Erre a utóbbira figyelj, mert később fontos szerepe lesz a továbbjutásban. Szerencsére a programozók voltak olyan játékosbarátok, hogy elég egy tárgyat egyszer kielemezni, onnantól kezdve, ha ugyanazt a tárgyat megtaláljuk még egyszer, azonnal tudni fogjuk mi az. Ez jó, mert nem kell minden százszor megvizsgálni. A megtalált tárgyakkal egyébként számtalan dolgot lehet csinálni. Eladhatod őket, megtarthatod ha akarod, de oda lehet adni gyűjtőknek is. A tárgyak eladása azért fontos, mert így tudsz pénzt szerezni, amiből ugye a felszereléseidet tudod fejleszteni. Érdemes úgy játszani, hogy gyűjtögeted a tárgyakat és mindegyikből összeszedsz minimum egyet. Ha később az adott tárgyból találsz ég egyet, akkor azt eladhatod, így nem csorbul a gyűjteményed. Azokról a tárgyakról melyekről nem tudod, hogy micsoda állj rájuk és nyomd meg a Selectet. Már is kapod az infót a cuccról.

KÜLDETÉSEK

Minden egyes feladat előtt kapsz némi felvilágosítást, hogy mi lesz a cél. Tehát mit kell csinálni, mi a legfontosabb teendő stb. Mindig megadják, hogy kb. hol lehet a keresett kincs vagy tárgy. Gyakran, hogy biztonságban lemerülhess szükséged lesz bizonyos információkra, melyet a városból illetve városokból szerezhetsz be. Mindenkivel beszélj és szerezz sok pénzt, kelleni fog! Ha készenállsz válaszd a Dvine-t és merülhetsz! A tengerből gyakran kell felmerülni, utánpótlásért. Érdemes feljönni ha sok nálunk a tárgy, kielemezni őket eladni ami nem kell, fejleszteni magunkon és lent tovább folytatni a kutatást. Ezt gyakran így kell csinálni mert a történet szerint a legfontosabb cuccok olyan helyeken vannak, amikhez ellengethetetlen a megfelelő fejlesztés.

SONAR

Ez egy elég fontos menü! Először is fel kell szerelni a Sonar menüben egy Element-et. Ez lehet többféle anyagból. Amilyen anyagú Elementet szerelsz fel olyan cuccokat lehet keresni a sonarral. Értelemszerűen ha Wood Element van berakva, akkor a fából készült cuccokat fogjuk keresgélni, ha valamilyen fém Elementet teszünk használatba, akkor a fémtárgyakat keressük stb. Egyébként a Sonart az L1-gyel lehet használni. Ha találunk valamit jön egy visszajelzés, hogy hol van a felszerelés. Akkor is megkapjuk a visszajelzést ha a cucc nagyon messze van, csak akkor több időbe telik, mire visszajön a jel és egy zöld színű jelzés jelenik meg a levegőnket jelző csík mellett. A közeli tárgyaknál azonnal visszaverődik a jel. Ha nincs cucc a közelben, akkor nem lesz visszajelzés, illetve csak annyi, hogy nincs semmi a közelben – piros négyzet. Tárgyakat az X-szel lehet felvenni. Ússzunk úgy, hogy folyamatosan nyomkodjuk a Sonart, közben pedig az X-et, így nem hagyhatunk el tárgyakat. Apropó a Sonar: mindig abba az irányba megy amerre nézünk, tehát nyugodtan lehet vizsgálódni. Érdemes az Elementeket váltogatni, az-az miután megkerestük a fa tárgyakat, megnézni, hogy van-e fémes tárgy is stb. Az összes Elementet nézd végig, csak ügyelj, hogy a keresgélés közben nehogy elfogyjon a levegő!

Titles: Ezek a címek amiket megszerezhetünk menet közben. A Coins menüben azok az emberek nevei találhatók akikkel szorosabb kapcsolatban esetleg barátságban vagyunk.

SHIFTERS TIPPEK

FEJLESZTÉS

Ahogy azt már megemlítettem, a legyilkolt ellenfelek után tapasztalati pontot kapunk. Egy bizonyos mennyiség után jön a szintlépés. Minden szintlépés után az Ability menüben egy ponttal fejleszthetjük a tulajdonságainkat. Szerintem érdemes az erőt növelni. Bár az se rossz, ha megpróbáljátok arányosan elosztani a pontokat. Törekedjetek arra, hogy a lehető legtöbb ellenfelet levágjátok kalandozás közben, már csak a fejlesztgetés miatt is. Ugyancsak érdemes jó alaposan körülnézni a helyeken, hátha találunk újabb cuccokat. Ez nagyon fontos, hisz a jobb felszerelések ellengethetetlenek a továbblépést illetően. Ha ugyanis csak "bum bele" módon előre indulunk a kastélyban, könnyen azt vehetjük észre, hogy a szörnyek pillanatok alatt lekaszabolnak bennünket. Ez velem is előfordult. Megoldás? Mindig mindent vizsgálj át és mindenkit nyírj ki. Ha érzed, hogy valahogy furcsamód megerősödtek a szörnyek, inkább gyere vissza egy-egy korábbi helyre és keresgélj, hátha otthagytál néhány szörnyet. Az alapos kutatás már csak az átváltozós alakok miatt is fontos! Ezeket feltétlenül érdemes megtalálni, mert nélkülük lesznek részek, melyeket nem lehet megcsinálni. Az se mindegy mikor milyen alakot veszel fel, erre is ügyelj! Aztán ott vannak a küldetések. Ha kapsz egyet törekedj arra, hogy mindig csináld meg, hisz érdemes! Amikor új szintre lépsz a játék megkérdezi, hogy akarsz e váltani, így könnyen nyomon tudjátok követni, hogy érdemes e elhagyni az aktuális szintet.

KEZELÉS BŐVEBBEN

A jobb oldali analóg karral mászkálsz, a bal oldalival a kamerát forgatod. Az X-szel tudsz támadni, míg a Háromszög ugrásra szolgál. Varázsolni a Négyzettel és a Körrel lehet. Mind két gomb másmás mágiát hoz működésbe. Az R1-gyel ajtót nyitni lehet és a tárgyakat lehet felvenni, míg az R2-vel kamerát lehet beállítani. Utóbbi azért fontos, mert csapnivaló a kamerakezelés. Az L2 a lapulás, ha mellé nyomjuk a mozgást, akkor óvatosan lopakodva sétálhatunk. Ez akkor jó ha alvó ellenfelek mellett akarunk elsomfordálni, de gyakorlatilag akkor van haszna, ha valami hipererős szörny ellen akarjuk megúszni a küzdelmet. A folyamatos fejlődés érdekében nem érdemes kikerülni a harcokat. Start/Select a menüket hozza elő. Fontos, hogy a gyógyításokat a menüből kell használni, tehát ha bajban vagytok azonnal lépjetek be és igyatok meg egy italt. A játéktéren zölddel van jelölve az energia, alatta a gyógyításaink mennyisége látható. A bal oldalon kékkel a mannánk van megjelenítve, ez alatt pedig a manna töltők mennyisége szerepel.

TÁRGYAK

Mindegyik felszerelésünk be van oltva egy elemi tulajdonsággal, az elején például vízzel. Ezért nem mindegy, hogy milyen cuccok vannak rajtunk, igyekezzetek, mindig a megfelelőt felölteni. Érdemes nagy hangsúlyt fektetni a védelem erős felfokozására. Ha ez nem történik meg, akkor később bajban lesztek. Szerencsére a helyszíneken egy csomó tárgyat, gyűrűt lehet találni és az ellenfelek is gyakran pottyantanak el ilyeneket.

Veres Miki



ni, de amikor hátba lőttem a lógó hullajelöltet, már nem próbálkozott többet túléléssel. Hogy én milyen gonosz tudok lenni...:-). Ezek mind nagyon jók, de sajnos vannak hiányosságok is. Az odáig rendben, hogy ha a németek meglátnak minket, akkor nekünk esnek, sasszéznak ide-oda, fedezéket keresnek, és visszadobják a nekik ajándékozott gránátokat, de ezt már mind ismerjük, és ezeken kívül semmi sem mutatja a mesterséges intelligenciát. Néha azt sem veszik észre, ha a mögöttük alvó társukat agyonlőjük, és ez kicsit gáz. Azonban a honfitársaink még ennyire sem képesek. Szaladgálnak, lövöldöznek, de sok hasznukat nem látjuk, mert hajlamosak minden golyóba beleszaladni, sőt...ha előttük vagyunk, és előttünk még van egy náci is, akkor semmi sem akadályozza meg abban bajtársainkat, hogy segítő



szándékkal hátba lőjenek minket. Ez azért kicsit fájt. Mi persze nem tudjuk megölni a barátainkat...pedig néha szívesen a fejükbe eresztettem volna párat, ahogy ott szerencsétlenkedtek előttem. Na jó, annyira nem vészes a helyzet, még így is elég jól reagálnak a katonák a különböző helyzetekre, csak az én örök elégedetlenkedő hozzáállásom morog, mert többet is el tudtam volna képzelni. Összességében azért elmegy ez is, ahogy úgy egyébként az egész program is. Lássuk, hogy mi az, ami még nagyon tetszett, ami nagyon el van találva...

SZINTE MÁR VALÓSÁG...

A grafika nagyon hangulatos... Annyira valós lett, hogy már szinte tényleg a háborúban érezzük magunkat. A partraszállás pillanatai felejthetetlenek, és most már valóban észrevehetjük, hogy a filmek, és játékok világa mennyire egybefolyik. A robbanások nagyon jók, úgy általában minden a helyén van. Az emberek, és a helyszínek kidolgozottak...az a pillanat például felejthetetlen számomra, amikor először felmásztam a templom tetejére a gépágyúhoz, és körbenéztem a város felett. Ezt mindenkinek csak ajánlhatom. Az emberekkel kapcsolatban még annyit, hogy a ruházatuk is teljesen korhűen van megrajzolva. A szövetségesek nem olyan látványosak, de falubeliek ruhája nagyon jó, valamint a nácik is megérnek egy misét. Van itt SS tiszt, normál katona, Wehrmachtos, matróz, sőt, még lepedőbe, köntösbe burkolt emberkék is lövöldöznek ránk, ha a szállásukon csapunk le rájuk...(hogy a szakácsról már ne is beszéljünk...) Talán...ismétlem, bizony lehetne szebbet kreálni, de még így is csúcs a vizuális megvalósítás. Le a kalappal előtte...minden elismerésem. Soha rosszabbat...

A CSATA HANGJAI

A képi világnál már csak a hangok tökéletesebbek. A fegyverek zaját külön-külön vették fel, mint ahogyan azt már említettem, és ez meg is látszik. Mindegyik másképpen szól, érezzük, halljuk a különbséget. De minden nagyon jó. A katonák kiabálnak, megjegyzéseket tesznek, és noszogatnak. Az ellenfelek riasztják egymást, és szerencsére németül társalognak, ami kicsit hiányzott a Wolfenstein esetében. Természetesen van angol felirat, aki beszéli a nyelvet, megérti a párbeszédeket. A hangok mellett külön kiemelném a zenéket. Nem hiába lett nagyzenekarral, és kórussal felvéve... Időnként a hideg futkározott a hátamon, ahogy becsúszott a halk szimfónia, és közben valaki, vagy valakik hajmeresztően szép dallamokat bocsátottak ki a torkukból. Tényleg nagyon szép, főleg, ha ezt még keverik a láthatóval is. Gondolok itt arra a jelenetre, amikor Hollandiában felakad egy ejtőernyős társunk az egyik szélmalmon, és miközben segítségért könyörög, kegyetlenül szétlövik lógó testét a nácik. Ha ez még nem lenne elég, közben szívfájdítóan szomorú zene, és dal szól, amitől könnybe lábad az ember szeme. Zseniális...

RÉMÁLOM, AVAGY AMI KIMARADT, ÉS AMI VAN

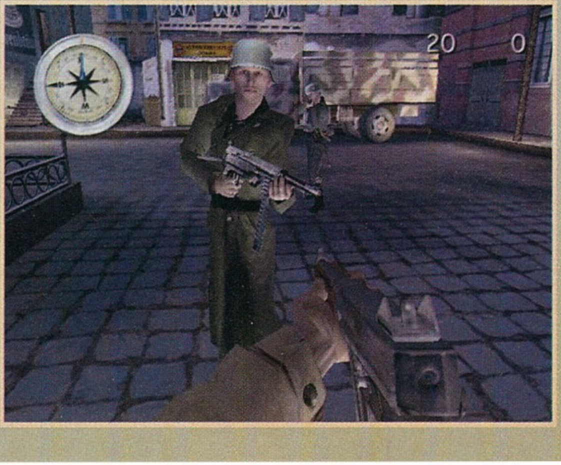
"Az első álmom most áprilisban volt. Még mindig emlékszem rá... Valognesben tértem magamhoz, ahol a Cherbourg felé vezető utunkon táboroztunk le egy napra. Ahogy körülnéztem, csak a lerombolt házakat láttam. Mást semmit; se embert, se állatot, se élőt, se holtat. Miközben a kihalt városban gyalogoltam, hirtelen becsapott egy villám a tiszta égboltról, a lábam elé, és elkezdett repedezni a föld. A föld alatt pedig emberek voltak... Sok ezer halott ember, akik csak néztek rám némán, szemükben könny csillogott. Voltak fiatalok, öregek, férfiak, asszonyok, gyermekek, amerikai katonák, britek, és németek. Mind lelkek voltak, az elesettek lelkei, és az élőké. Azoké, akik rokonaikat gyászolták, fiukat, apjukat, unokájukat. Ahogy egy vonalban kettéoszlott a föld felszíne, olyan volt, mintha egy folyó lett volna. A folyóban pedig nem víz volt, de még csak nem is vér. Bár inkább az lett volna. A folyóban lelkek tömege úszott tova, és én csak álltam ott, a könnyező lelkek folyója előtt, és csak néztem...és miközben lecsordult egy könnycsepp az arcomon, a tekintetem a sajátomba fúródott... Az én lelkem is ott úszott a többi emberével együtt." (Részlet a Könnyező Lelkek című novellámból...)



Embert ölni nem egy kellemes érzés. Aki élvezi, az beteg. Aki nem, az könnyen beleőrülhet egy olyan háborúba, amit ő nem is akart. Ezt az érzést nem adja vissza a játék... Megjegyzem...szerencsére. Mi szórakozunk, és ezért is készítették a programot. Nincs lelkiismeret furdalásunk, de nem is kell, hogy legyen. A gépi ellenfelek nem élnek. És ez jó. És maga a program is nagyon jó. Vannak benne hibák, de semmi olyan, amit igazán a szemére lehetne vetni. Hogy mégsem adtam rá tíz pontot, az csak azért van, mert lehetett volna eztazt javítani rajta. Semmi lényeges, de sok kicsi sokra megy... Legfőképpen a mesterséges intelligenciát lehetett volna fejleszteni, de találkoztunk már rosszabbal is, tehát ez sem nagy gond. A másik dolog, ami fájt, hogy nincs benne többjátékos mód. Szerencsére ezen nem bukott el a program, mert így is hosszú élvezetet rejt magában, és többször újrajátszható, de azért bele lehetett volna tenni valamit, amit többen is játszhatnánk. Ami még negatívumként írható fel, az a korábbi részek ismétlődésének problémája. Kevés az igazi újítás, és ez sokaknak szembetűnhet (pályák felépítése, feladatok...). A helyzet azonban mégis az, hogy a kilenc pont nagyon erős, a MOH kötelező, és így is a legjobb konzolos FPS-ek között van a Halo, és a Red Faction társaként. Akinek van egy ilyen fekete gépe otthon, az vegye meg a játékot, mert nem fog csalódni benne. Nem tökéletes, de nagyon jó. Még ha nincs is benne akkora szabadság, mint az örök kedvencemben, a GTA3-ban. Szóval próbáld ki, mert az összhatás miatt (kép, hangok, zene, hangulat...) mindenképpen megéri... Néha már egy filmben érezhetjük magunkat (köszönhetően a filmes "nyúlásoknak" is...), ami lenyűgöző. Én ezt tudom róla mondani...csak ennyit...látni kell! Harcra fel!!!

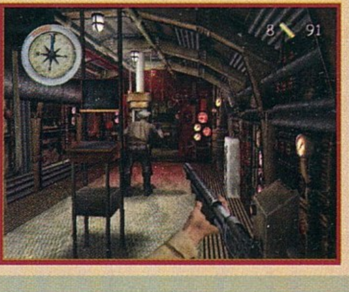
BÖJTÖS GÁBOR





FILMEK ÉS A JÁTÉK

Egyre többször kell megemlítenünk, hogy mennyire közel került egymáshoz a filmek és a játékok világa... Ez a MOH-ban is így van, de itt még rá is tettek egy lapáttal (mint ahogy a Max Payne programban is...), méghozzá úgy, hogy a fejlesztők bele helyeztek a Frontline-ba bizonyos jeleneteket, bizonyos filmekből. Ez egyáltalán nem baj, főleg, ha igényesen van megcsinálva, és itt úgy van. Leginkább látványosan a Spielberg féle Ryan közlegény megmentése lett reprodukálva, és ezt a partraszállástól kezdve a városi csatákig mindenhol észrevehetjük. A tengerparton érezzük a vizet a ruhánkon, és úgy érezzük magunkat, mint Tom Hanks, amikor átvergődött a homokdűnék között. Halljuk a gépágyúk ropogását, ahogy a németek mindenkit irtanak a lőállásokba helyezett M42-es golyószórókkal. Ez döbbenetes szerintem. Szintén fontos hatás lehetett a Ryan filmhez kapcsolható Elit alkulat, amit az HBO csatornáján többen láthattak már. Ez tulajdonképpen a Ryan hatására született sorozat volt, aminek elkészítésében Tom Hanks, és Spielberg egyaránt részt vett. A harmadik epizód környékén ebben is volt egy városi csata, ami megismétlődik a játékban is. Ablakokból tüzelő nácik, mesterlövészek, robbanások, és a bajtársaink, akik sorra esnek el. Azonban nem csak az ilyen újabb csúcsprodukciók köszönnek vissza időnként a képernyőről, hanem régebbi klasszikusok is. Találkozhatunk a Das Boot nyomasztó bezártságával a tengeralattjáró sötét gyomrában, miközben sorra öljük le a klausztrofóbiás matrózokat. Azután kacsintgathatunk a Híd túl messze van izgalmasabb jeleneteire is, miközben a ködbe burkolódzó óriási hídon araszolunk a mesterlövészek golyói között, és keresgéljük az elrejtett bombákat. Ami még nekem feltűnt, az a csillében megélt kaland volt. Ez engem nagyon a második Indiana Jones részre emlékeztetett, és egyben nagyon tetszett is. Szóval van itt mindenféle utánérzés, meg mindenféle hatás, de ez nem is baj. Kifejezetten örvendeztető, hogy ilyen nagyszabású jeleneteket átélhetünk saját irányítás alatt, és hogy ennyire igényesedett a játékok világa. Mert hát ez történt. A világháborút már izgalmasabban látjuk a konzolokon, mint a mozikban, és az űrcsaták is energikusabbak a GC-s Rogue Leader-ben, mint az eredeti filmekben... Mondja meg nekem valaki...mi ez, ha nem csoda, ha nem a játékok forradalma?



MEDAL OF HONOR - FRONTLINE

EA GAMES

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (147KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)

✓ MJDNEM TÖKÉLETES REPRODUKCIÓJA A HÁBORÚNAK

× KISEBB HIBÁK, MULTPLAYER, KISSÉ EMLÉKEZTET A KORÁBBI RÉSZEKRE

9 pont



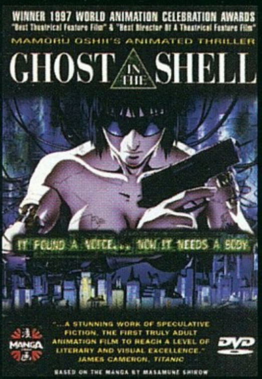
NINTENDO
GAMECUBE™
Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint
Depo 6
Tel: 23/337-196
Az élet egy játék.
Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com

anime

KOUKAKU KIDOUTAI / GHOST IN THE SHELL (1995)

Színes, japáni-brit koprodukcióban készült rajzfilm, játékidő: 82 perc
A forgatókönyvet Masamune Shirow képregénye alapján Kazunori Ito írta
Rendezte: Mamoru Oshii
Produkció: Bandai Visual / Kodansha Ltd. / Manga Entertainment

Történet: 2029.-ben járunk – az információ évszázadában. Az agy mesterséges kiterjesztése a porhüvelyen túlra mindennapos dolog – az emberek közvetlenül a tudatukkal kapcsolódnak a Hálózatra, a jövő hackerei pedig egyenesen az agyat manipulálják. Az ilyen módon szofisztikálódott bűnözés megfékezésére alapítja meg a kormány Newport városában belső hivatalát, a Kilences Szekciót. Itt szolgál hősnőnk, Motoko Kusanagi is – előre gyártott kiborg teste implantátumok halmaza, egyedül fehérállománya emlékezteti arra, hogy valaha embernek született. Ellenőrzött metabolizmus, feljavított érzékszervek és reflexek, 2902-es típusú termoptikus álca. Megerősitett izmok, villámgyors adatfeldolgozás az agyban. Emberi agy egy kibernetikus testben. Nincs egyedül ezzel a Kilences Szekciónál – a kormányügynökségek elvárják embereiktől, hogy "becseréljék" testüket egy fejlettebbre.



A bonyodalmak egy rejtélyes szuperhacker, a "Bábos" (Puppet Master) feltűnésével veszik kezdetüket. A "Bábos" jelenleg a külügyminisztérium embereinek agyában kotorászik és kedvére használ fel bárkit célja eléréséhez – Kusanagi és csapata meglepve veszik tudomásul, hogy a "bűnöző" valójában egy mesterséges intelligencia, amit a külügyminisztérium (Hatos Szekció) fejlesztett ki ipari kémkedésre ill. az országba látogató diplomaták – és rajtuk keresztül országaik – manipulálására; egy program, ami most öntudatra ébredt és politikai menedékjogot kér tőlük...

Megvalósítás: Masamune Shirow (Black Magic M-66, Appleseed, Dominion: Conflict 1) mangáját Mamoru Oshii (Urusei Yatsura, Patlabor, Avalon) vitte vászonra – zavartalanul ötvözi a hagyományos kézi animációt a legfrissebb számítógépes grafikával – a képi világ vizuálisan lenyűgöző. A színes hátterek sok helyütt lágyított tónust kaptak – kontraszt a zuhogó eső mosta metropolisz szomorúan harsány fényorgiája; ugyanakkor néha olyan benyomása van az embernek, hogy az egész filmet kizárólag precíz duótónusokkal színezték. Az animáció / hátterek megvalósítása tökéletes szinkronban változik az egymást cserélő elgondolkodtató ill. akciórészekkel – ilyet élő anyaggal csak David Fincher tud meggyőzően prezentálni. Mindez nyakon öntve Kenji Kawai (Patlabor II, Taiho Shichauzo! – The Movie, Vampire Princess Miyu) fantasztikus zenéjével garantálja a spirituális élményt. Az eredmény egy új anime alapmű.

DVD: Divatos dolog a szinkron miatt nyafogni - nos, véleményünk szerint a filmnek nincsen miért szégyenkeznie. A kép minden lemezen 16:9-es (pontosabban 1.85:1-hez, anamorf szélesvásznú) – a menü nem nyűgöz le, de az extrák a helyükön vannak (anno a félórás "Making of,,," miatt az ember vadászhatott "Special Edition"-t a VHS változatból...). A verszatilis lemez, hasonlóan a korábbi "Premium Box" megjelölésű japáni lézerlemez változathoz a stáblista alatt szóló zenét a film nemzetközi változatából használja fel (Brian Eno / U2: One Minute Warning), sajnos a japáni hangsávon is. A japáni hangot lecserélhették volna a mozi eredeti, DD 5.1-es hangjára – az angol hang viszont pokolian jól szól egy megfelelő apparátuson – a kép pedig szemöldököt borotválóan éles. Jól sikerült kiadvány – bármelyik régió kiadása felé bizalommal fordulhatunk.

Lényeg: Akárcsak a Szárnyas Fejvadász, a GiTS is javarészt meditáció arról, mit is jelent valójában embernek lenni. Amitől különleges lesz – számtalanszor nézhetjük újra és hangulatunktól függően számtalanszor értelmezhetjük újra. Paranoia? A finálé újszülöttjének tekintete szinte megbabonáz... ez a valami a természetes evolúciót bizonyosan el akarja majd tiporni. Csillagflotta-attitűd? Békésen élünk majd egymás mellett, hisz egy gép is lehet életforma – jöhet a bináris barátnő. Weltschmerz? Nőjön csak az emberiség fejére saját fetisizált technológiája – tipikus, hogy a Hatos Szekció csak a kicsinyes érdekeit védi... szóval EZ a lényeg. Nincsenek válaszok, csak egyetlen kérdés: élünk mi egyáltalán?! (A kérdésre egy újságírónak a lapzárta környékén általában nem egyértelmű a válasz ;o)

Hozzáférhető DVD kiadások:

GHOST IN THE SHELL: FINAL EDITION (R2 NTSC, 1998, kb. $80)
Hang: japáni (Dolby Surround), angol (Dolby Surround)
Feliratok: angol
Extrák: Making of..., kiadás előtti előzetesek, mozi-előzetesek, TV reklámok, egyéb reklámok
Extrák a dobozban: ajándék PhotoCD, két nagyméretű Shirow illusztráció és egy 8 oldalas poszter-album

GHOST IN THE SHELL (R1 NTSC, 1998, kb. $30)
Hang: japáni (Dolby Surround), angol (Dolby Digital 5.1)
Feliratok: angol
Extrák: Making of..., mozi-előzetes, Guide to..., Polygram / Manga Entertainment reklám

GHOST IN THE SHELL (R2 NTSC, 1999, kb. $80)
Hang: japáni (Dolby Digital 5.1), angol (Dolby Digital 5.1)
Feliratok: japáni, angol
Extrák: lásd R2 NTSC Final Edition

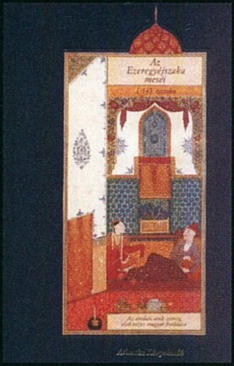
GHOST IN THE SHELL (R2 PAL, 2000, kb. 9,800 Ft)
Hang: japáni (Dolby Surround), angol (Dolby Digital 5.1)
Feliratok: angol
Extrák: lásd R1 NTSC + DVD-ROM tartalom

irodalom

AZ EZEREGYÉJSZAKA MESÉI

Prileszky Csilla fordítása, Atlantisz Könyvkiadó, 1999

Történt valaha, hogy Sáhzamán, Szamarkand királya elindult bátyjához, Sahrijár királyhoz – útközben azonban eszébe jutott, hogy valamit otthon felejtett - visszafordult és megdöbbenve látta, hogy cemende felesége egy fekete rabszolgával keceficél. Elborult az agya és jól lekaszabolta mindkettőjüket. Bátyjához érve ismét meglepődött – kiderült, azt is felszarvazza az asszony. Felkerekedett hát a két testvér, hogy szétnézzen a világban – akad-e valaki rajtuk kívül ennél nagyobb bánattal. Egy tó partján aztán egy alvó dzsánn és a rabságában sinylődő szépséges leány kerül útjukba – a lány pedig megparancsolja nekik: "Döföljetek meg jó keményen, mert ha nem, felébresztem az ifritet!". A királyok – mi mást tehetnének – elvégzik a kakas dolgát, majd végleg leesik az álluk – a jelenés elkéri a gyűrűiket és felfűzi egy füzérre, melyen 570 gyűrű sorakozik. "Eme gyűrűk gazdái mindahányan velem háltak – az ifrit őrizete mellett". A királyok belátják: nem őket érte a legnagyobb csapás (Vers: "Sose légy nyugodt te a nők felől, hűségüket gyanakodva lesd, hüvelyük szeszélye vezérli csak, hogy morcosak vagy kedvesek..."). Sahrijár tehát bosszúsan hazamegy; minden éjjel egy szüzet vitet magához, letépi virágát, majd megöleti. Itt lép a képbe Sahrazád (Seherezádé), a vezír tartalékos leánya, aki felvállalja – ő lesz a muszlimok leányainak váltsága. Bevonul, hagyja, hogy a király betöltse rajta kedvét, majd mesélni kezd a túlélésért...



Hát valahogy így melegít be az Alf Layla Wa Layla (a könyv szerint Alif Laila) - magyarul, az Ezeregyéj. Természetesen Prileszky Csilla csodálatos fordítása ezeregyszer lenyűgözőbb. Ez a VALÓDI Ezeregyéj. "Az eredeti arab szöveg első teljes magyar fordítása". A rajtkötet bevezetője Szerb Antalt idézi: "Ez az abszolút mesevilág: színpompája mellett elhalványodik minden északi mese, ebben a könyvben a valóság az a vágyálom, amelyet a nyugati ember ezzel a névvel jelöl: mesés Kelet. Olvasása felér egy egzotikus utazással. Hogy a felnőtt olvasóra is oly nagy a hatása, azt talán két oknak lehet tulajdonítani: egyrészt, hogy az emberben megszépült új életre hívja gyermekkori emlékeit, másrészt mert mégsem csak mese a szónak gyermeki értelmében, elbeszéléseinek nagyobb része regény és novella, minden meseszerű elem dacára mégis realista ábrázolása egy a miénktől különböző, színesebb és félelmetesebb világnak...". Csodálatos munka, hét esztétikusan kivitelezett kötetben – "egy fordítási aranykor utolsó irodalmi eseménye". Felbecsülhetetlen érték.

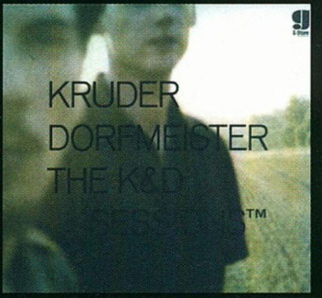
zene

KRUDER & DORFMEISTER: THE K&D SESSIONS (1998)

http://www.studio-k7.com

A Kruder / Dorfmeister duó (Peter Kruder és Richard Dorfmeister) hivatalosan 1993-ban "alakult" meg, Bécsben – és bár szólókarrierjük figyelemmel kísérése tartalmas időtöltés az intelligens trip-hop "táncparkett" (dancefloor) közösség berkein belül, elsősorban közös munkásságuk az, aminek hallatán a zsánernek elkötelezetlen zenebarát felkapja a fejét. A lemezlovasok íratlan törvényeinek fittyet hányva a srácok NEM kevernek mindent, ami a kezük ügyébe kerül – csak alkatukhoz passzoló alapanyaghoz nyúlnak (William Orbit-tól kezdve a japáni United Future Organization-ig); szerencsénkre nagyon jó alkatúak ;). 1996-ban megalapították saját kis kiadójukat, a G-Stone Recordings-et (a Quango – magyarországon az Underground Records a terjesztőjük), majd rendszeresen felcsatolták a DJ infúziót – a pillanatokon belül szóban forgó album szavak nélkül tolmácsol – a K&D páros mindenkinél jobban ÉRZI a 21. század nagyvárosi életének ritmusát.

A K&D Sessions egy kétlemezes remix album, amin a két osztrák sahár felváltva, vagy közösen keveri meg hihetetlen hozzáértéssel olyan neves előadók muzsikáját, mint Roni Size, Alex Reece, Lamb, David Holmes; de van itt Bomb the Bass (egykori Amigásoknak most felcsillanhat a szemük - igen, Xenon II: Megablast!) és Depeche Mode is ("Useless"). Titkuk megfejthetetlen: zenéjük egyszerre érzéki, földtől elrugaszkodott és melankolikus. Sikeresen szabadítják meg az eredeti dallamokat minden agressziótól, egyetlen hosszú, stílusos, latin és jazz elemekkel meglágyított, magasabb hangerőn is tömbtárs-barát folyammá szelídítve. Ez a Coldcut vagy a Chemical Brothers – pórázon. Naná, hogy kijött bakeliten (gy.k. vinyl) is. Aki a felsorolt négy albumon túl is K&D dubra vágyik, sasolja meg a Trip Hop & Jazz: Global Grooves (1999) remix-válogatás kombót is.





Amit a két kahuna kevert (diszkográfia):
1996 - Conversions: A K&D Selection (Shadow / Spray / BMG)
1996 - DJ Kicks (Stud!o K7)
1998 - The K&D Sessions (Stud!o K7)
2002 - G-Stone Book (G-Stone)

internet

THE ENCYCLOPEDIA MYTHICA

http://www.pantheon.org/mythica.html

Hét esztendeje áll a nagyközönség rendelkezésére a "Mitikus Enciklopédia" – több, mint 6000 címszóval segítve a legendákban turkálást. Megtudhatunk belőle mindent képzeletbeli állatokról és szörnyekről; tárgyakról (Excalibur, Mjollnir), istenekről és istennőkről a görög, hindu, japáni vagy indián kultúrákból; képzeletbeli helyekre utazhatunk (Avalon, Thule, Valhalla) vagy természetfeletti lényekkel ismerkedhetünk (gnómok, tündérek, leprechaunok) a világ minden szegletéből. Mitológia, folklór, legendák, regék és mondák. Szabad a vásár. A hírszerkesztő legutóbb a Street Fighter történelem kapcsán kereste fel a helyet – műveltségén lyuk tátongott, mikor Morrigan faját szerette volna beazonosítani. Nos, a hölgy succubus – az enciklopédia szerint olyan nőnemű démon, aki a férfiembert álmában lepi meg – majd csábítja etyepetyére (a hírszerkesztő eddig csak Lilith néven ismerte a démont; a sumér, asszír és héber mitológiákból – furcsamód az enciklopédia ezt nem említi). Magyar megfelelője a Lidérc (lidércnyomás?! ;), amiről azt is megtudhatjuk, hogy "A hónalj alá csapott fekete tyúk első tojásából kel ki. Kitűnően alkalmazható kincskeresésre, de gyorsan a nyakunkra nőhet – állandóan újabb feladatot követel majd. Csirke, vagy ember alakját öltheti magára, de egyik lába mindig lúdláb. Hogy megszabaduljunk tőle, lehetetlen feladatot kell rábíznunk, amit felad– vagy belehal."

Hát nem fantasztikus?! Áttekinthető, remek keresővel kiszerelt, olvasmányos, informatív (?) tudásszomj-oltó kút. Angolul :(.

~ reiker@eigo.co.jp





EVERBLUE™

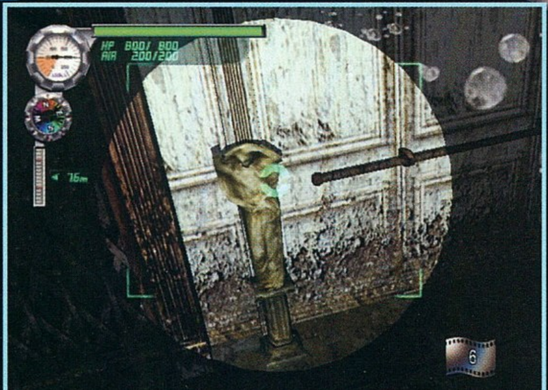
LUBICKOLÁS A HABOKBAN

Bajba kerültem ezzel az Everblue-val, mert ebben a hónapban valami megmagyarázhatatlan okból kiújult a Chrono Trigger és Chrono Cross mániám, így rengeteget foglalkoztam ezzel a két játékkal, így egy olyan középszintű játékra, mint az Everblue nem fordítottam akkora figyelmet. Rájöttem, hogy olyan összetett történet, mint amivel ez a két műalkotás meg van áldva, nincs még egy a videojátékok között. Ezt komolyan mondom! Bár csak lenne helyem rá, úgy kifejteném, egyszer a két rész közötti pontos kapcsolatot, ami elképesztő módon meg van oldva és annyira csavaros, hogy az szinte már sok. Na nem baj, ha megjelenik a Chrono Break, akkor majd foglalkozok ezzel, csak kíváncsi vagyok, hogy hova tudják még bonyolítani ezt a fantasztikus sztorit, amivel ez a két játék rendelkezik. Rátérve azonban a lényegre félreértés ne essék, aztán megembereltem magam és kicsit mélyebben beleástam magam az Everblue vízi világába is. Érdekes és ötletes program ez, amolyan kalandjáték némi RPG beütéssel. Már ahogy elkezdődik az se mindennapi. A cím utal arra, hogy valami "vizes" játék lesz ez, és az első néhány perc után megbizonyosodhatunk róla, hogy miért. Egy búvárruhás fazont kell irányítanunk belsőnézetből, aki valamilyen kincset. Miután a kellő helyre vezényeltük emberünket egy baleset következik, mely miatt minden elsötétül, a kapuk bezáródnak, az ürge bent ragad egy víz alatti teremben. 15 évvel később folytatódik a sztori. Ekkor felébred az igazi főszereplő Leo. A játék innen átvált afféle Point&Clik nézetbe. Ez azt jelenti, hogy csak egy kis kurzort kell kezelnünk és ha csevegni akarunk valakivel, akkor rá kell bökni egyet.

Ugyanígy kell a helyszíneket is átkutatni. Persze baj nem lesz, mert ha találunk valamit a nyilacska átvált más alakba, így csak a gombot kell lenyomni és máris jelzi a játék, hogy mit találtunk. A játék tehát két részre oszlik. A városi Point&Clik nézetre, valamint a víz alatti kalandozásokra. A víz alatt a bal oldali analóg karral mehetünk előre, hátra, jobbra, balra, és a jobb oldali karral foroghatunk. A Háromszöggel hozhatjuk elő menünket. Itt a Sack a tárgyak tárolási helye. A Sonar a cucc keresést szolgálja, míg a térképnek (Map) tájékozódó funkciója van. A Quest Itemnél az éppen aktuális küldetés illetve feladat megoldásához nélkülözhetetlen tárgyakat nézegethetjük meg. A Settings a beállítások. Az X az ajtónyitás. A felszínen még kapunk menüket, tehát lehet felszereléseket, meg egyéb hasznos dolgokat felvenni. A játékmenet ugyan egy kalandjátékra emlékeztet, bár inkább RPG-nek nevezném az Everblue-t. Ezt jól kitalálták az alkotók, hisz így egy különleges és érdekes játékot hoztak létre. A fő cél, hogy minél több kincset megtaláljunk a tenger fenekén. Addig nem is megy tovább a történet, amíg nem találunk meg egy fontosabb eszközt vagy tárgyat. Keresgélni kell tehát rengeteget és sokat, minden egyes négyzetmétert át kell kutatnunk! Ebből adódik az egyetlen egy jelentős dolog, ami negatívan befolyásolja a véleményemet, hogy szerintem borzasztó unalmas tud lenni a játék. Nem áll másból az egész, mint unalmas keresgélésből meg bosszankodásból, ha nem találunk meg egy cuccot. A felszínen sem jobb a helyzet, hisz nem a történet áll igazán a középpontban, hanem, hogy minél több és jobb felszereléseket találjunk. Valamivel változatosabb játékmenettel is előállhattak volna, mert pár óra után már monotonná válik a tenger fenekének szorgos átfésülése. Egy picit pergőbb, pezsgőbb, eseménydúsabb játékmenet ellengethetetlenebb lett volna, hogy nagyobb játékos réteget szegezzen a képernyő elé, mint amennyit így fog. Nekem a grafika se tetszett túlzottan. A programozók beleestek abba hibába, hogy nem fordítottak elég figyelmet a tenger kidolgozottságára. Minden helyszín és tárgy a szemünk előtt villan fel a semmiből. Ráadásul egyáltalán nem változatosak a terepek, amolyan semmitmondó szürke színűek és hangulatúak. És azt se lehet mondani, hogy az ilyen víz alatti játékok ilyenek, mert ellenpéldának ott az Ecco, ami olyannyira gyönyörű tengeri játék, amit (művészileg) még nem sikerült semminek túlszárnyalnia. Az Eccohoz képest az Everblue látványban olyan, mintha egy bombázó fiatal playmate után egy 70 éves nagymamát kezdenénk el nézegetni. Remélem jól tudtam érzékeltetni a különbséget ugyanis a szememnek a fentebb leírt hasonlathoz hasonló megrázkodtatásban volt rész, mikor az Ecco után meglátttam az Everblue-t! Minden kidolgozatlan és csúnya, az Eccohoz képest. A felszín grafikája előre letárolt részekből áll, de olyan minőségű, ami még PS1-en, sem lenne még csak kiemelkedő sem, hát még itt PS2-őn. Lehet, hogy először PS1-re készült a játék aztán került át PS2-re? A külcsínt nézve lehet! Az audió sem sikerült kiemelkedőre. A felszínen tipikus RPG stílusú zenék szólnak. Viszont a tenger alatti világ zenéje nem kielégítő, nem ad olyan igazi víz alatti hangulatot, mint az Eccoban. Persze eszem ágában sincs összehasonlítani a két játékot, mert teljesen különbözőek, csak látványban és zeneileg, mert ebben a stílusban igen kevés játék jelenik meg. Az ötletért mindenesetre elismerésre méltó a próbálkozás, de reméljük legközelebb kicsit igényesebben alkotják meg a következő részt, már ha lesz. Aki szereti a kalandosabb gyűjtögetős keresgélős játékokat, de nem vár nagyon sokat a történettől, annak normális választás. Félő viszont, hogy fél óra után az unalom miatt hamar a pocra fogod helyezni.

Veres Miki





EVERBLUE

CAPCOM

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (909KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÖTLETES JÁTÉK
× UNALMAS ÉS CSÚNYÁCSKA

4.5 pont

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA





Comgame "576" Kft 1329 Budapest, Pf: 24
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát (576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, az áremeléstől FÜGGETLENŰL 5760,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

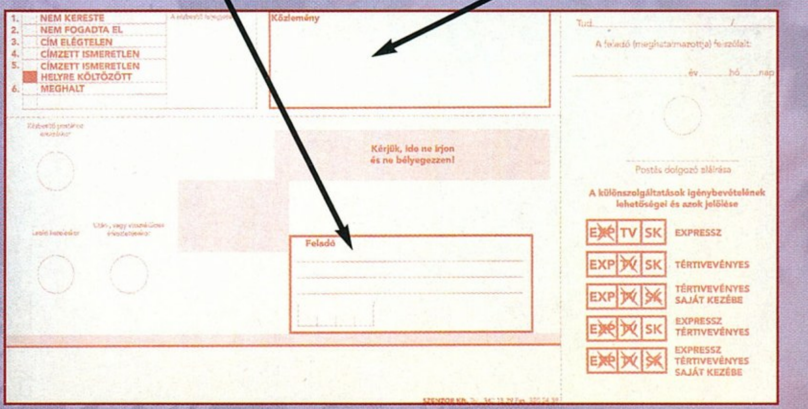
Megrendelt újság(ok) ára

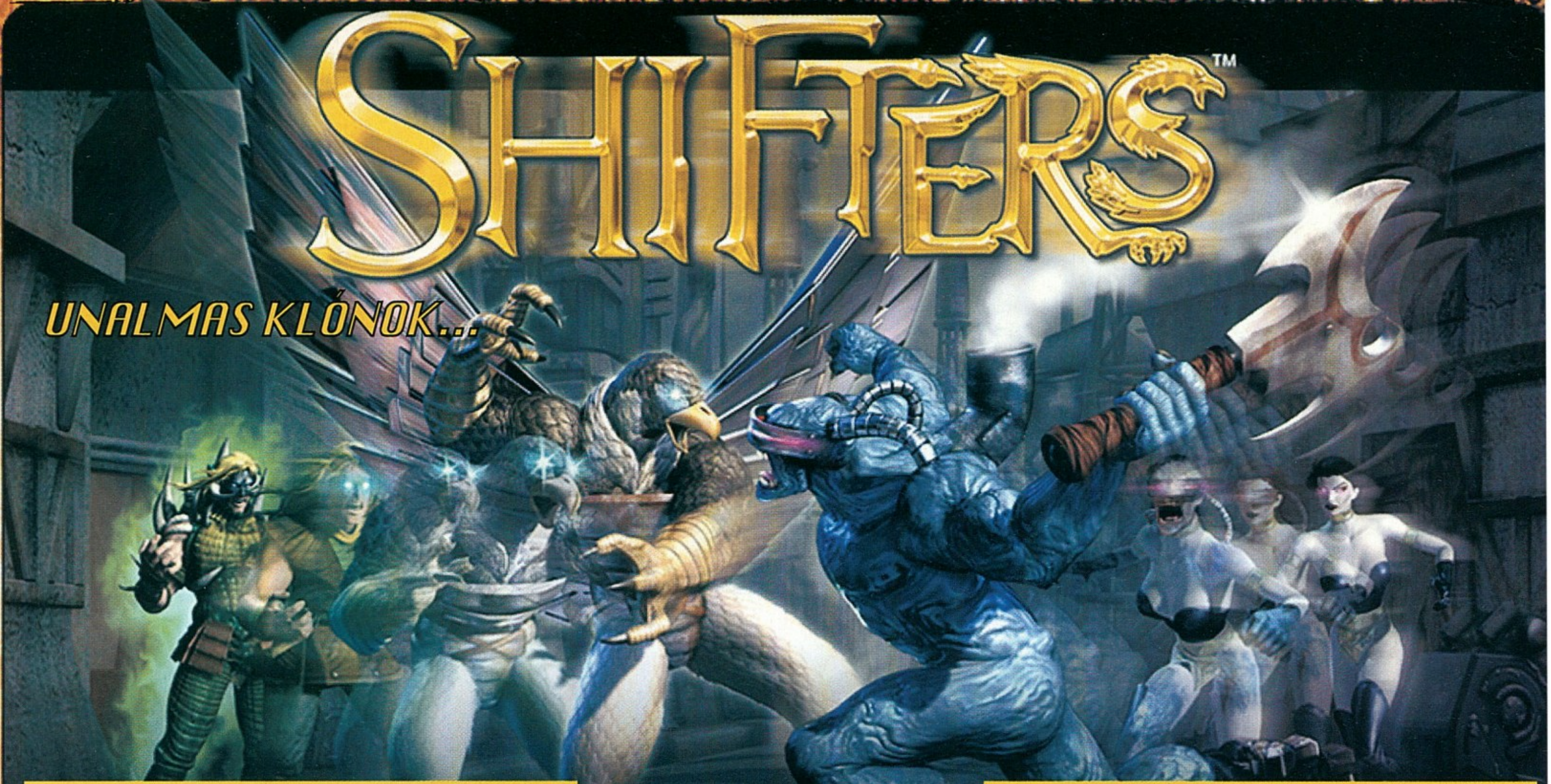
Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása, ill. 1 éves előfizetéskor a kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása







SHIFTERS

UNALMAS KLÓNOK...





A 3DO úgy látszik két fajta játékstílus felé kötelezte el magát. Vagy Army Men játékokat gyártanak futószalagról, vagy Heroes of Might and Magic klónokat. Most a Shifters-szel ez utóbbi sorozatukhoz hasonló játékkal leptek meg bennünket. A cégeknek pont a Heroes sorozat miatt nem ismeretlen a fantasy stílus, így az évek során felgyülemlett tapasztalatokat jól hasznosították legújabb munkájukban, legalábbis ezt gondolhatnánk először. A Shifters tehát egy mászkálós fantasy játék, jókora RPG beütéssel és egy kicsit Heroes-os utánérzéssel. Valahogy mégsem érzem, hogy a játékuk igazán jó lenne és teljes egészében összeállna. Mire gondolok? Nézzetek meg egy japán RPG, vagy szimplán fantasy elemekkel átitatott anyagot. Miden a helyén van, az egészet tökéletes már-már művészi összetettség, pontosság jellemzi. Ezzel szemben a nyugati (amerikai, európai) ilyen játékok valahogy nem stimmelnek, kicsit az összecsapottság érzetét keltik bennem. Nincs meg bennük az a tűz (tisztelet a ritka kivételnek), ami miatt az ember nekiállna a játékoknak és teljes odaadással végigküzdené magát rajta. Valószínű a kulturális és egyéb felfogásbeli különbségek miatt, de a japánok sokkal jobban értenek a játékkészítéshez, mint bármelyik másik cég. Nem állítom persze, hogy minden japán játék egy csoda, mert ez sületlenség, de valahogy kellemesebb hangulatot tudnak teremteni ott a Távol-Keleten. A Shifters jól igazolja a fentebb leírtakat, egy középszerű, hibáktól hemzsegő anyagról van szó. Ezen hibák persze mind figyelmetlenségre vezethetőek vissza, kár, hogy sokszor nem összpontosítottak mindenre a programozók. Itt most grafikai gliccsekre, de főleg a kamerakezelésére gondolok, de a történetet és az egész környezetet is kidolgozhatták volna jobban is. No de haladjunk szép sorrendben.

A sztoriról nem nyitok külön hasábot, mert felesleges. Tipikus fantasy történet, gonosz erők által ostromlott várral, megmentésre váró királlyal és annak lányával, utolsó megmentőként feltűnő hőssel, azaz velünk. A sztorira sajnos nemcsak az előtörténetben, de játék közben sem fordítottak nagy figyelmet. Talán el kellett volna magyarázni a 3DO-nak, hogy egy fantasy játéknál a történetnek óriási szerepe van. Esetleges kidolgozatlansága karóba húzhatja az egész játékot. Ez most sajnos megtörtént. Alig történik valami, és ha mégis az kiszámítható, klisétől hemzsegő esemény lesz. Nem Gyűrűk Ura típusú fordulatokat vártam volna, de egy kicsit nagyobb energiát is fordíthatnának legközelebbi játékukba a programozók. Nem akarom nagyon gyalázni a játékot, mert nem olyan rossz, csak zavart, hogy (az általam infantilisnek tartott) Xena meg a Hercules sorozatok egyes epizódjai is jobb történettel rendelkeznek. Az anyag egyébként ahogy azt már mondtam is mászkálós, mint a Tomb Raider, tehát a kamera hátulról követi maszkos hősünket. Egyébként ez egy maszkos világ lehet, mert majdnem mindenki az arcát eltakaró ponyvát visel. Kalandunk pályákra oszlik és mindegyiknek az elején kapunk valamilyen küldetést. A szokásos mentsd meg, öld meg, találd meg missziók lesznek, szóval nem olyan bonyolultak. Ellenfeleink ellen csak kard jelent megoldást, illetve az elején még csak a szekerce, ugyanis az első néhány percben még csak ez lesz az egyetlen fegyverünk. Később aztán lehet még harci eszközöket, sőt egyéb cuccokat is szerezni. Emberünket így aztán fejleszteni is lehet több féle szinten.

Maradjunk a tárgyaknál. A fegyvereken kívül lehet még cserélni pajzsot, amulettet, gyűrűket, páncélt. Ezeket majd menetközben fogjuk találni, de venni is lehet. Néhány ellenfél aranyat fog kidobálni halála után, ezeket gondosan szedegessük fel, és nem árt ha a szétverhető tereptárgyakat is leamortizáljuk. Az aranyon kívül gyógyító és manapótló italokat kaphatunk. Kulcsokat is kell gyűjteni, ennek a továbbjutásban van szerepe. Mentális oldalról is fejleszthetjük emberünket, több irányba. Talán mondanom sem kéne, hogy a legyilkolt ellenfelek után tapasztalati pont jár. Szint lépésnél erősödünk és az abilitis menüben három oldalról erősíthetjük emberünket - spirit, body, mind. Mindegyik értéknek adhatunk pontokat, így fejlesztve őket. Ötletes dolog a játékban, hogy átváltozhatunk különféle – sokkal erősebb – lényekké. Ezeket a Forms menüben találjuk, ha már lesz ilyen. A helyszíneken zöld színű pontoknál találhatunk formákat és ha sokat használunk egyet, akkor átváltozhatunk. A menünkben két dolog maradt: a Questnál a kapott küldetésekről olvashatunk, míg a Mapnál értelemszerűen a térképeket nézhetjük meg. Vizuális szempontból a játék nem mondhatni valami kiemelkedőnek. Kb. a Tomb Raider 4 nézett ki így Dreamcaston, tehát sejthetitek milyen lehet. A szereplők túl "merevek", azaz kevés poligonból vannak felépítve így gyenge az animációjuk. Hibák is vannak bőven, itt a már szokásosnak mondható beragadásos, falon át lógós bakikra gondolok. Szégyen, hogy még manapság is előjön ez, nevetséges, hogy gyakran úgy öltem meg az ellenfeleket, hogy az ajtókon át tudtam ütni! A kamerakezelés kiborító hibái ugyancsak megérnének egy rövid eszmefutatást, aki pedig megalkotta, annak meg egy jó ülepen rúgást, bár van még nagyobb büntetésem. Végig kéne játszania a saját játékát, ez szerintem megfelelő bosszú lenne! A legnagyobb hiba mégis a monotonitás, hisz csak járjuk a szinteket és alig történik valami. Folyamatosan jönnek az ellenfelek akiket leverünk és ennyi az egész. Ráadásul a monoton játékmenetet még a zene is táplálja, mert sokáig erőltetnek egy ugyanolyan számot, ami az elején még jó, aztán később már tudathasadást is okozhat olyan zavaró. A Shifters tipikus példája az összecsapott kidolgozatlan játékok mai sorának, melyekből egyre több van. Észrevettétek ezt mostanság? Egyszerűen annyira erőtlenül dolgozzák ki a játékokat, hogy öt perc után venné is ki az ember rögtön. Megszámolhatatlan olyan stuff érkezik manapság, mely Dzson kolléga Driven cikkben kifejtett szám elméletét támasztják alá (48-as szám) – a Shifters is ilyen. Aki mondjuk szereti a mászkálós, gyűjtögetős kicsit kalandos kicsit RPG-s játékokat annak a Shifters egy átlagos választás, de szerintem még a kitartóbbak között is egy-két nap után a polcra kerül és ott fog porosodni hónapokig!

- Veres Miki



SHIFTERS

3DO

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (110KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ AZ ELEJÉN MÉG LE TUD KÖTNI
× AZTÁN A HIBÁK MIATT EGYRE MONOTONABB LESZ, ÖSSZECSAPOTT

5 pont

IRON ACES 2

BIRDS OF PREY

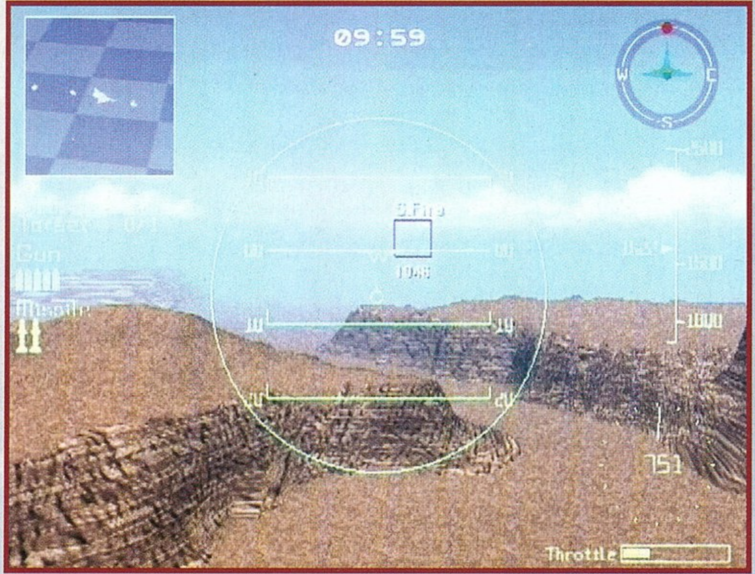
REPÜLÉS TÖRTÉNELEM

Annak ellenére, hogy a konzol mint célplatform mindig is alkalmatlan volt szimulátor típusú repülős játékokra, a programozók soha nem tagadták meg tőlünk az ilyen stílusú anyagokat. Vitathatatlan, hogy a legsikeresebb ilyen próbálkozás a Namco Ace Combat sorozata volt, mely szerintem elég színvonalasra sikeredett. Emlékszem a második résszel elég sokat nyomultam, mert élveztem a küldetések megoldását. Az AC sorozatot elég jó szintre fejlesztette a Namco, hisz a negyedik rész már nagyon állat lett. Így aztán nagy várakozással és elszántsággal helyeztem be a gépbe a Konami repülős játékát az Iron Aces 2-őt. Bevallom az első részt nem ismertem, bár azt tudom, hogy Dreamcastra jelent meg és mi a 37-es számban foglalkoztunk vele. Gyorsan elolvastam a tesztet, így most már képbe kerültem az ügyben. A főmenüben nem sok minden fogadott csak a szokásos dolgok, így ráböktem a New Game feliratra és már kezdődött a buli. Hamar kiderült (bár már az intróból is sejthető volt), hogy az első résztől eltérően itt nem a II. Világháborúhoz hasonló kitalált történelmet kell lejátszani. Ellenkezőleg. A történet sokkal szélesebb skálát fog össze, hisz átível az egész 20. századon. Magyarul a történelemből kiragadtak egy-egy (képzeletbeli) eseményt, amit meg kell oldanunk. Ennek az lett az eredménye, hogy ez első kezdetleges vadászgéptől kezdve a legfejlettebb modern gépekig számtalan repülőt kipróbálhatunk a játékban. Az előbb említett New Game egyben a hadjárat is, mely öt különböző szekcióra oszlik. Az első küldetésekben gépekre szerelt nagy gépágyúkkal kell vadászni az ellenfelekre, és csak akkor lőhetjük ki őket ha legalább 400 méterre megközelítettük őket. A misszió ismertetése után nem árt ha elugrunk a hangárban ahol (később) választhatunk gépet, illetve áttanulmányozhatjuk őket. Az adatoknál látható értékeket érdemes figyelembe venni a csata előtt, hisz nem mindegy, hogy melyik masinának mekkora a sebessége (Max. Velocity), gyorsulása (Acceleration), védelme (Defense), stabilitása (Stability), támadó ereje (Offense) és fordulási teljesítménye (Turning Performance). Ezen értékek természetesen az első generációs vadászoknál még nem lesznek valami magasan, de a későbbi komolyabb gépeknél már egész frankó lesz minden! Persze a régi gépeket sem szabad lebecsülni! Sőt, kimondottan élvezetes, hogy régebbi típusokat is ki lehet próbálni, nem csak a mai agyonsztárolt gépeket. Magukról a repülőkről is kapunk némi technikai útmutatót a HANGAR felirat mellett. A széles gép választéknak köszönhetően, a repülőgépes játékok kedvelői elégedettek lehetnek, hisz minden itt van ami szem szájnak ingere – persze ahhoz, hogy mindent választani lehessen végig kell vinni a játékot. A küldetéseknél fontos megemlíteni, hogy nem elég csak lőni, pontosan be kell fogni az ellenfelet, hogy mondjuk géppuskával eltaláljuk. A sikeres feladatok megoldása után a vissza léphetünk a hangárba, vagy vissza is játszhatjuk missziót. Egyébként érdemes minden ellenfelet elpusztítani, még akkor is ha már végeztünk egy pályával. Jobb értékeléseket kaphatunk (minden misszió után értékelik teljesítményünket), és ezzel bonuszokat is. Nem csak történetes módot lehet azonban játszani. A Free Battle-lel, lehetőség nyílik szabadon vadászni egy vagy több ellenfélre. Gyakorlásnak jó, érdemes kipróbálni. Már csak azért is mert a gépek kezelésébe bele kell szokni, az elején ugyanis nem lesz olyan egyszerű kezelni őket. Megijedni azonban nem kell, mert minden hamar elsajátítható, mellesleg a készítők jól adagolták a nehézséget is. Kezdetben még csak gyerekesen könnyű gyakorló feladatok lesznek II. Világháborús gépekre emlékeztető madarakkal, de aztán jönnek a komolyabb gépek és ezzel egyre nehezebben megoldható esetleg összetettebb feladatok. Később pedig már pokolian nehéz dolgunk lesz, de persze ez nem baj, inkább csak a kihívást és ezzel a hangulatot fokozza! Még szerencse, hogy sokkal könnyebb a célzás, mint az Ace Combatban, könnyebb akár nagyon messziről is gépágyúval eltalálni az ellenfelet, csak ügyesen kell lőni. Később amikor már rakétával felszerelt gépeink lesznek a célzással abszolút nem lesz gond.

Nézzük mit nyújt a program vizuálisan. Ebből a szempontból kicsit vegyes a IA2, mert bár kétségkívül látványos a program, de sajnos örökölte az ilyen repülős anyagok örök hibáját. A terepek ugyanis igencsak egyhangúra sikeredtek, erre nem fektettek komolyabb energiát a készítők. A helyszínek és ezen belül is a föld grafikai megvalósítása nagyon egyszerű, mondhatnánk azt is, hogy elnagyolt, és csak távolról a magasból néz ki jól. De ahogy közelítünk valami objektum felé, úgy válik nyilvánvalóvá, hogy elég gyérül néz ki, mondjuk egy hely, ágyú, vagy árok stb. Persze a gépek szépek, látszik, hogy igyekeztek nagy figyelmet fordítani rájuk. Repülés közben mondjuk manőverezéseknél egyfolytában látszik amint a kisebb nagyobb légterelők dolgoznak, és a fények se rosszak. Egyedül a belső nézet (amiben látjuk a madarunk vezérlő pultját) hiányzott, pedig ilyen volt az első részben is. Ha játszottál az AC4-gyel talán nem fogod annyira látványosnak találni a játékot, mert valljuk be őszintén, hogy annál azért valamivel csúnyácskább, ahhoz képest inkább középszinten van az egyhangú terepek miatt. Volt némi bajom a zenékkel. Furcsa volt, hogy a témához nem igazán passzoló (japán stílusú) muzsika szól, igaz csak a menüben és nem a játékban. Talán kicsit jobb zenei aláfestést is alkalmazhattak volna, még szerencse, hogy a gépek hangjaival nincs baj. Ami a legfontosabb, hogy hangulata a játéknak megvan és ez a legfontosabb.

Mondjuk türelmesen kell játszani, mert az igazán kemény küldetéseket, majd csak később kapjuk meg, de addig is jó kikapcsolódást nyújtanak a missziók. Emiatt a repülős játékok kedvelői nyugodtan neki ülhetnek a programnak, biztos vagyok abban, hogy élvezetüket lelik majd benne.

Veres Miki







IRON ACES 2
BIRDS OF PREY

KONAMI

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (120KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

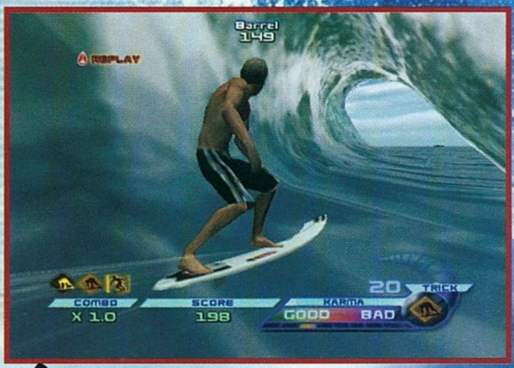
✓ HANGULATOS REPÜLŐS ANYAG, SOK FAJTA GÉPET LEHET KIPRÓBÁLNI

× GRAFIKÁJA ÉS A ZENÉJE LEHETNE JOBB

7.5 pont

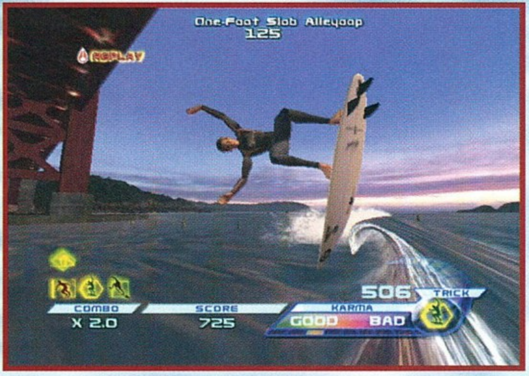
TRANSWORLD SURF





Ó igen, strand, de nem a Lupa sziget olajáztatta partja, hanem mondjuk valamelyik tengerpart fövenye, ahonnan kényelmesen nézheti az ember a zöld hullámokat, és a cápák elől kétségbeesetten menekülő szörfösöket. "Ennek megártott a GTA3" – mondják most sokan, de nincs igazuk! Ugyanis ebben a vízi deszkás játékban bizony akad eme tengeri porcosból is. De az elején illik kezdeni, így megállapíthatom, hogy az extreme sportok világának zenéit teljességgel egye-

JAJJ, ÚGY ÉLVEZEM ÉN A ASTRANDOT...



duralkodja a mai punk zene, ami lehet, hogy nem egészen punk, de hogy tök ugyanaz minden gamében, az is tuti. A menük pontjait most helyhiány miatt nem részletezném, valamint mindegyikhez jár mindig egy kis magyarázat is. A gerinc persze itt is a Pro Tour, ahol meg lehet nyerni a további pályákat is a kezdetben választható három mellé például. De ajánlatos nem ezzel kezdeni, sem pedig a Free Surf-fel ha gyakorolni akarunk, hanem szigorúan a Tutorials átnézegetése legyen az első dolgunk. A szörf ugyanis nem valami "nyomjuk neki előre és néha kanyarodunk" típusú eszköz, mint az köztudott. Ezt a saját bőrömön is megtapasztalhattam, mikor is fittyet hányva a gyakorlásra, rögvest a hullámokba vetettem magam. Nos, a deszka kb. 5 másodpercig volt alattam maximum, és hiába tekertem a joyokat összevissza, valahogy elkerült a sikerélmény. A tutorialból megtudtam, hogy a hullám négy részből áll, és a haladás mindegyikben más technikát kíván. A segédrész egyébként rövidsége ellenére nagyon profin lett megcsinálva, látványos és informatív egyben. Ezek után persze ne várjon még senki gyors sikereket, de hagyományos hullámok oldalán azért már el lehet lavírozni egy darabon.

A grafikát kritikus szemmel szemügyre véve (pláne, hogy múltkor elszálltam kissé a Splashdown kapcsán elfogultságból), szerintem a játék alapjaként szolgáló hullámokat meglehetősen jól lemodellezték. Csak néha bukkan fel egy kis szöglet vagy egyenetlenség, de az összhatás egészen kiváló. A hullámokon kívül maga a víztükör is mestermunka, ahogy a fény megtörik a kis fodrokon, az nagyon ott van, nem sokban marad le egy igazi tenger felszínének látványától. Ami talán fel tudnék róni, az az átlátszóság majdnem teljes hiánya. Most a Splashdown-t hozom fel, mint példát, ahol a tengerfenék minden apró része látszott, itt meg mintha valami higany vagy olaj lenne a víz, a tárgyak egyszerűen eltűnnek benne. Valami minimális áttetszés tapasztalható néha, és bár lehet, hogy ez van közelebb a valósághoz, egy videojátékban szerintem nem néz ki valami jól. Az első három pálya sajnos nem jeleskedik speciális látnivalókkal, és a szörfösök animációjában is akad pár kisebb baki, de a víz miatt megérdemli a jót a grafika.

Dzson

TRANSWORLD SURF

INFOGRAMES

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (576KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉRDEKES ALFELADATOK (PL DELFIN MENTÉS), JÓ HULLÁM SZIMULÁCIÓ

× NINCS SEMMI KOMOLYABB HIBA

8.5 pont

SURFING H3O



NUKLEÁRIS SURF



Hm, én úgy tudtam, hogy a H3O az a nehézvíz, ami az atombomba gyártásának egyik alapja az izotópok vagy mi miatt. De lehet, hogy nem, hiszen végül is ez is egy szörfjáték, akárcsak a Transworld. Csakhogy a két game közti különbség meglehetősen nagy, a másik javára. Ez rögvest szembetűnik a főmenü szemrevételezésekor, mivel itt összesen négy választási lehetőség tárul elénk csupán, amiből egy a két játékos verseny, és egy pedig a Tournament, mint versenyzési lehetőség. Nincs ezen kívül semmiféle gyakorlás, vagy esetleg valami szabadon úszkálás... Nem, ha játszol, akkor azt csak versenyszerűen teheted meg, bajnokság szinten. Nem tudom, hogy mi vitte eme megszorítások bevezetésére a Take Two-sokat meg a Rockstar embereit, mert ezzel a game szavatossága kb. a harmadára csökkent. Vagy talán páran összeültek egy hétvégén kipróbálni a RenderWare3-mat (ezzel készült ugyanis eme mű), és a tesztet eladták, mint komplett játékot? Az ilyen programozási tanulmány szintű stuffokat olyan 5 dollár körüli áron kellene adni, legalábbis én többet tuti nem adnék érte...

Szóval, választási lehetőségek híján rányomtam a Tournamentre, ami kis töltögetés után öt játékos animálatlan arcképét rakta ki egy 15-ös rácson, majd a kiválasztott emberhez deszkát is csatolhattam. Itt ezekből tíz volt a Transworld 4 deszkájával szemben, viszont ezek csupán színükben tértek el egymástól (a másikban mind a négynek más-más tulajdonságai voltak). Oké, mindegy, gyerünk tovább, mire a program meglepetésszerűen felajánlott egy tutorial filmet megtekintésre. Mivel nem volt külön gyakorlás mód, ezért elfogadtam, de csak egy alapszintű ismertetőt takart a dolog, nem sok hasznát vettem. Azért nem árt feljegyezni az irányítást, mivel máshol (a gépkönyvön kívül persze) nem tudjuk tanulmányozni.... Start, elkezdtem lapátolni, fel a deszkára, forgolódok, wipeout (felborultam). Megint, most már legalább öt másodpercig sikerült. Utolsó (!) próba, fail, és jött is a menü, hogy akarom-e újra kezdeni. Nem akartam, de Martinnak megígértem a mélyebb tesztet, ezért ráerőszakoltam magam a Yes gombra. Brrrr.

Sajnos grafikailag sem ez a program a nyertes, egyedüli pozitívuma talán az, hogy a víz valamivel lágyabb és nem csak simán eltűnik benne a deszka eleje. Ezen kívül semmi. A hullám meg olyan, mintha az egész tenger a tetejével lenne egy szintben! Mi ez, tsunami? Eh, kár is több karaktert vesztegetni rá, de most nézem a tokját, és az ELSPA logó mellett egy 3+ jelölést látok. Szerintem ez nem jó, mivel a 3 éves gyerek így azt hiszi, hogy PS2-n az ilyen csökevény a mérvadó, és elhíreszteli a többi ovisnak is. Persze, ha nem lennének rossz játékok. akkor honnan tudnánk azt, hogy mi a jó...?

Dzson



SURFING H3O

TAKE 2

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	SIRALMAS

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (310KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A DOBOZÁVAL KIKERGETTEM EGY DARAZSAT AZ ABLAKON

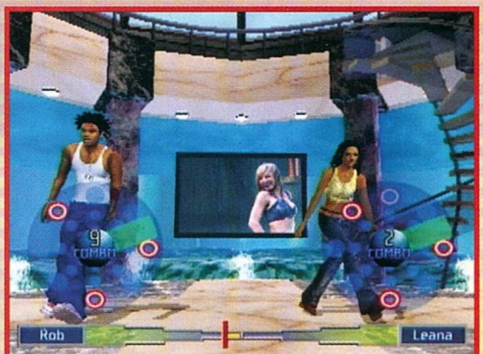
× ELVETT AZ ÉLETEMBŐL EGY ÓRÁT

5 pont

Nehezemre esik belekezdeni ebbe a cikkbe, pedig a fejemben az egész megszületett már, csak a kezdő gondolat nem jön. Nehéz ugyanis nekiállni egy olyan játék tesztjének, melynek hallatán a legtöbb ember fejcsóválásba kezd. Britney személyéről sokat lehetne vitatkozni, mert szerintem rendkívüli módon megosztja a közvéleményt, rengetegen utálják, mások pedig rajongásig odavannak érte. Tippem szerint a Konzol olvasóinak nagyobbik része nem rajong a szőke hölgyért (és most óvatosan fogalmaztam), ezért azt várja tőlem, hogy porig alázzam őt meg a zenéjét. Nem fogom megtenni, legalábbis nem úgy ahogy elvárjátok tőlem! Nem csak azért, mert amíg potenciálisan csak egy olvasó is akad aki kedveli, nem tehetem meg. Igazából különösebb bajom nekem nincs Britney-vel, a zenéje egyik fülemen bemegy a másikon meg ki, jómagam inkább Linkin Parkot, Staind-t, Apocalipticát, Cardiganst, meg az ezekhez hasonló stílusú zenéket helyezem előtérbe (most éppen Era-át hallgatok írás közben – a Sentence gyönörű szám! Nagyon szép és nyugtató zene, az Enigmához és egy nagyon kicsit a Gregorianhoz hasonló), nem feledkezve meg a klasszikusokról sem – az Örömóda Schuberttől a kedvencem sok más mellett. Nem akarom leanyázni azokat, akik Britney-t hallgatnak. Ennek oka egyszerű, az emberek többsége annyira természetesnek veszi, hogy a saját ízlése tökéletes, és képtelen elfogadni, hogy más emberek más ízléssel, felfogással és gondolkodásmóddal vannak megáldva. Ezért aztán lehet, hogy ami nekem tetszik az mást visszataszít és fordítva. De ha egyszer megpróbálnánk elfogadni azt, hogy minden ember másképp gondolkodik, és nem küldenénk el a fenébe ha nem a velünk azonos ízlést képviseli (magyarul toleránsabbak lennének), akkor kicsit könnyebb dolgunk lenne ebben a kis országban. Na ezért nem mondok véleményt Britney zenéjéről, aki szereti hallgassa, de ne szólja le a mások zenei (vagy bármilyen más) ízlését, ahogy azt manapság az emberek többsége teszi ha nem tetszik neki valami. A zenéjéről nem mondok véleményt viszont, ami körülötte van arról már igen, mert irritál! Gyomorforgató, gusztustalan, amit jól tanult pr. menedzserek végeznek a leányzó körül és olyan témákat vetnek fel, melyen hetekig elcsámcsog a világsajtó. Nem is tudok megfelelő jelzőt találni arra a hisztériára, ami előbb a melle állítólagos megnagyobbítása (majd köldök piercing-esítése) körül robbant ki. Utána az N'Sync-es kapcsolata volt világra szóló esemény, majd következett, hogy rágyújtott egy cigire. Ezután meg jött, a még ma is aktuális téma, hogy szűz e még. Könyörgöm, hát kit érdekel mindez? Ez kb. olyan mint ha mi itt a Konzolban a Hírekben nem játékokkal hanem azzal foglalkoznánk, hogy mondjuk a Doom megálmodójának és főprogramozójának John Carmack-nak mekkora a p*****. Esetleg Hironobu Sakaguchi milyen típusú óvszert szeret. Ugye milyen abszurd, gondolkozz csak el rajta!? Én elhiszem, hogy a rengeteg igénytelen rádió- meg TV-műsornak, meg egyéb írott magazinoknak (hány ilyen van még számolni is sok!) témát kell szolgáltatni, de hogy kinyitom a csapot és még ott is Britney pletykái folynak, az már sok! Az is igaz viszont, hogy ilyen (ál)hírek nélkül miből élnének meg az olyan hulladék pletyka műsorok mint az Aktív, a Fókusz, a Találkozások, de főleg a Viva+ majd összes adása, meg a kereskedelmi rádiók (főleg a két R betűs)!? És nem az a szomorú, hogy ezek léteznek, mert demokráciában szinte bárminek a puszta létezése megengedett, hanem az, hogy rengetegen nézik őket rajonganak értük és olyan hatást gyakorol rájuk, mint Cipolla a közönségre (Thomas Mann – Mario és a varázsló). Komolyan mondom szánalmas, ami folyik a TV-kben meg a rádiókban (bárkit feltudnak fújni és "sztárt" csinálnak belőle), ezért is szoktam le róluk, inkább olvasok valami jó könyvet, javaslom ezt nektek is. Visszatérve Britney-re, a most megjelent Brtney's Dance Beat is alátámasztja a fenti gondolat menetet. Túl sok már a PS2 tulajdonos, ami magában rejti, hogy elég sok közöttük a rajongó és ezzel a potenciális vásárló. Tipikusan az a játék, mely csak haszonszerzési céllal készült, hisz aki nem szereti Britney zenéjét az úgyse fogja megszerezni, a rajongók meg egyből a boltokba rohannak. De miről is szól ez a játék? Egyszerű zenés stuff, mely a Parappa által megteremtett stílust húzta magára. Még története is van! Na ne egy Dosztojevszkij hosszúságú és összetettségű regényre gondoljatok, csupán arról van szó, hogy Britney épp világturnéra készül és profi táncosokra van szüksége. Itt vesszük át az irányítást, hisz mi fogjuk ezt a táncost megszemélyesíteni. Az Audition-nél kezdhetjük el a táncot és ezzel a játékot. Britney számait kell leghíresebb számait kell eltáncolni, mint a ...Baby One More Time, Ooops!...I did it Again, Stronger, Overprotected, I'm Slave for You stb. A tánc elég egyszerűen megy. Kiválasztunk egy nekünk tetsző karaktert, majd egy zenét amire ropni akarjuk a táncot. Ezután kapunk egy ellenfelet, akit le kell győzni. A képernyőn láthatunk egy kör alakú kijelzőt, mellyen egy csík szalad. Amikor egy megadott gombhoz (X, Négyzet, Kör, Háromszög stb.) ér a sáv akkor csak le kell nyomni a képernyőn megjelent gombot. Nem egy nagy szám a játékmenet, mert csak összevissza kell nyomkodni a gombokat. Még csak azt se lehet mondani, hogy ütemre kell táncolni, mert egyáltalán nem érezzük az összhangot a zene ritmusa és a tánc mozgásai között – kb. 90%-ban ritmustalan a játék. Ilyen alapon akár Marylin Manson is szólhatna a tánc alatt, vagy bármilyen más zene. A Mad Maestro sokkal jobban tetszett, mert ott a ZENE ütemére és hangerejére kellett megfelelő erővel nyomkodni a gombokat. Itt csak unottan nyomkodunk, ritmus nélkül. Amennyiben jól csináljuk meg lehet szívatni az ellenfelet (plusz gombkombinációkat kell lenyomni), éppen ezért érdemes kipróbálni a két játékos módot – az elég jó lehet. Ha sikerül egy pályát megcsinálni pont szám szerint értékelést kapunk a teljesítményünkről. Ha elérjük a megfelelő pontszámot újabb pályákat lehet megnyitni. Sőt! Később egyéb bonuszokat is behozhatunk. Ezek a Video Vault menüben vannak. Lehet interjúkat és egyéb dokumentum filmeket nézni Britney-ről (Behind the Scenes), vagy koncertfelvételeket is megnézhetünk (Immersive Video). A grafikai megvalósítása a játéknak pofásra sikeredett, a karakterek szépek sok poligonból állnak, erre jól odafigyeltek. Ugyancsak tetszettek a pályák, mely 3D-s megvalósítása elismerésre méltó, főleg az néz ki jól, hogy a háttérben Britney klippjei mennek. Nem lenne rossz játék ez, csak kidolgozhatták volna kicsit jobban is a legfontosabb részt, azaz a táncot. Így a zenés stuffok mezőnyében csak a középmezőnyben van. Az értékelőben a zenei rész "Jó"-ra lesz állítva, mivel a rajongók számára tudom, hogy kiváló, de szerintem nem csak a legismertebb számait kellett volna beletenni a játékba, hanem lehetne egy-két újdonság, ami csak PS2-őn adtak ki. A remixek nem rosszak, de kevés, ezért "csak" jó az értékelés. Mindazonáltal Britney rajongók feltétlen szerezzék meg, hisz egy csomó jó felvételt és képet láthatnak kedvencükről a játékban. Mellesleg azért nem olyan rossz táncolni, bár én amúgy is rávagyok kattanva az ilyen játékokra, a Vib Ribbon a Parappa és a Mad Maestro is tetszett és ezzel is elszórakoztam. Ebből kiindulva egy Britney fanatikusnak kötelező darab!

Megjegyzés: bár az elején azt írtam, hogy nem mondok véleményt Britney zenéjéről azért azt megemlítem, hogy a Love Rock&Roll című számot nem kellett volna feldolgoznia. Vagy ha már igen legalább a gitárt ne vették volna annyira minimálisra, hogy nem is hallatszik, plusz folyamatos tüc-tüc megy alatta. Nem tudom..., de ha egy Rock&Roll számból kiveszem a gitárt az olyan mintha a levesből kifelejteném a vizet!

Veres Miki







BRITNEY'S DANCE BEAT

THQ

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (50KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

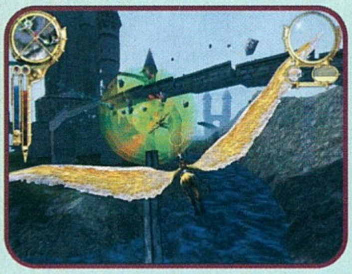
✓ BRITNEY RAJONGÓK IMÁDNI FOGJÁK!
× MÁSOK MEG UTÁLNI, KIDOLGOZATLAN

6.5 pont



SAVAGE SKIES

A Savage Skies egy igazi Leltárba való anyag, amivel azt hiszem már minősítettem is az egészet. Pedig az alap ötlete nem is lenne rossz a dolognak, csak szokás szerint a megvalósítás sikerült kritikán alulira. Egy fantasy stílusú "repülős" stuffról van szó! Úgy képzeljétek el a dolgot mintha az Ace Combatot egyesítették volna a Dragonriders-szel! Tehát az AC-hoz hasonlóan küldetéseket kell megoldanunk, de nem valami modern repülővel kell ezeket megcsinálni, hanem szárnyas szörnyetegekkel, értsd sárkányok, hidrák stb. hátán ülve. Ez nem hangzik rosszul kár, hogy tele van kisebb-nagyobb hibával, mely bakik gyilkos csapást mértek a hangulatra és ezáltal az egész játékra. A játékmenet a legismertebb repülős anyagok nyomvonalát követi. Azaz számtalan pályára bomlik a játék melyeken küldetéseket kell megoldanunk. Offenzív és defenzív küldetések felváltva jönnek, előbbinél célpontok likvidálása, míg utóbbinál valamilyen nagyobb csapat esetleg objektum megvédése lesz a feladatunk. A küldetések két csoportra oszthatók, ezek az elsődleges (primary) és a másodlagos (secondary) missziók. Míg az elsődleges feladatokat kötelező megoldani, addig a másodlagosakat nem, csak ha tökéletesre akarjuk befejezni a pályát. Mivel az álta-



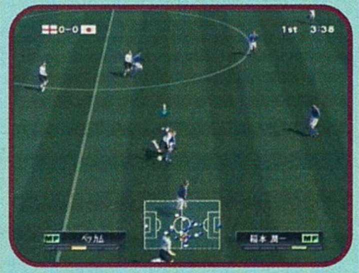
lunk eléfoglalt repülő, egy élőlény nem egy szervtelen valami, ezért nagy hangsúlyt kell fektetni az energiánkra. A támadások és a sérülések mind energiát fogyasztanak, melynek pótlása fontos feladatnak ígérkezik. Az irányítás sem egyszerű, igazodik az alattunk elterülő élőlényhez. Egyébként ha valamivel nem lennénk tisztában ott van a Traning a gyakorlás végett. Sőt ha kedvünk szottyan egy kis társas játékhoz azt is megtehetjük. Nem lenne ez az anyag olyan rossz csak az irányítása elég gázos, a küldetések elcsépeltek, és ha egy szépség versenyen indítanánk bizony hamar elbukna! A grafika gyenge, hemzseg a hibáktól, nekem egyszer sikerült úgy beleragadni a talajba, hogy sohа többet nem tudtam kijönni onnan. Kár ezért a játékért, pedig az ötlet jó volt!



4.5pont

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6

A foci témája most igen aktuálissá vált köszönhetően a zajló VB-nek. Amikor ezeket a sorokat írom épp az Agentína-Nigéria meccs megy (2. félidő 13. perc 0-0), így kellően benne vagyok a hangulatban, ilyenkor jó focis stuffokat tesztelni! A Konami focis játéka már elég jó bevezetővel indít, ugyanis az intróban a Queen - We will rock you című száma szól! A Konami már bizonyított a foci területén hisz az ISS az egyik legszínvonalasabb ezen a téren. A WSWE6 lényegében a japán megfelelője az ISS sorozatnak. Mivel a játékban minden japánul van, ezért csak megszállottaknak ajánlom. Első meglepetés akkor ért, mikor a csapat választásnál megpillantottam nemzetünk 11 "legjobbját". Tök érdekes volt, ahogy a japán kommentátorok kiejtették a magyar játékosok nevét. Ezzel el is árultam, hogy szemben az ISS sorozattal itt rendesen a nevükkel szerepelnek a játékosok, igaz japánul vannak kiírva és csak hallásból ismertem meg egy-két focista nevét. Maga a foci kicsit nehezebben kezelhető, mint a Fifa sorozat, bár



aki belelendül elég jó meccseket tud játszani. Zavaró viszont, hogy nehéz szerelni. Pontosabban 10 becsúszásból 9-et lefúj a bíró, sőt 7-re még sárgát is ad. Ez nagyon lerontja a játékot, azért mert megtöri a lendületét. Viszont ha ezt a kellemetlenséget megszokjuk és szépen valamint szabályosan megtanultok szerelni akkor nem lesz gondotok az anyaggal, sőt még élvezni is lehet. Főleg azért mert nagyon tartalmas rengeteg beállítható lehetőség és opció áll rendelkezésre, igaz ehhez némi japán nyelv tudásra is szükség van. A grafika megfelelő, bár a közönség kidolgozása lehetne jobb és a játékosok animációja is



színvonalasabb volt a Fifában. Jó foci, de a japán nyelv miatt csak megszállottaknak ajánlom.

6pont

WORLD TOUR SOCCER 2002

Na most a 41. percnél járunk és 1-0 Argentínának. Itt van mindjárt egy újabb foci, hiába ilyenkor mindig megszaporodnak az ilyen jellegű játékok. De ez most már angol nyelvű, így talán szélesebb érdeklődésre tarthat számot.



A legidegesítőbb az ilyen focis stuffoknál, hogy rendszerint egy nagyon megreformált irányítással akarnak megjelenni, és nem használják a Fifa által megteremtett rendszert. Ezzel az a baj, hogy én is meg a foci rajongók 99%-a ezt szokta meg, így értelmetlennek tartom, hogy egy teljesen új dolgot akarnak ránk erőltetni minden ilyen új játékban. Nehéz megszokni és idegesítő mikor sprintelés helyett elrúgom a labdát. A WTS-ben nagyjából figyeltek erre, bár azért egy-két dologban különbözik a kezelés a Fifától, de ez rövid időn belül megszokható. Egy kellemesen játszható jó focis játékkal ajándékoztak meg bennünket a 989 stúdió programozói. Kicsit talán a This is Football-ra emlékeztet a



dolog főleg a grafikája miatt. Nem mondom csinos a külcsín, de talán lehetne még jobb is ennél, lásd Fifa. Tartalmi szempontból minden megvan a programban, ami elvárható. Az egyetlen érdekesség, hogy nincs meg a csapatok között a valós különbség, mint a való életben. Például a WSWE6-ban igen erős differencia volt érezhető a magyar és az olasz csapat között, mely természetesen egyálталán nem meglepő. Viszont itt a készítők "elsimították" a különbségeket és egy gyengébb csapattal is könnyebb lealázni a nagymenőket. Ez egy felől jó, mert így kis csapatok is előnyhöz jutnak és tényleg a játéktudás érvényesül, másfelől viszont torzítva adja vissza a képet amit a fociról ismerünk. Mindenesetre kellemes játék a WTS 2002, nem csak megszállottaknak ajánlom tehát.

7pont

RED CARD SOCCER 2003

Na még egy foci, de ez valami más! Ezúttal a Midway programozói leptek meg bennünket egy focis stuffal és akik már egy kicsit járatosabbak a videojátékok világában, azok sejthetik, hogy ezúttal nem szimuláción lesz a hangsúly! A Midway volt az, aki annak idején meglepett minket az NBA Jammel, melynek annyi köze volt a kosárlabdához ugyanúgy a kosárba jutatott labdával lehetett pontot szerezni. Más hasonló "sportjátékkal" is kijött a cég, mely ugyancsak nem sorolható a komoly kategóriába. Az RCS2003-ban mindent beletettek, ami egy jó focihoz kell. Vannak jó csapatok, igazi játékosokkal, lehet szabályozni a stratégiát a felállást egyszóval mindent. A cég egy dolgot



hagyott ki a RCS2003-ből, méghozzá a sportszerűséget! Itt mindent lehet! Verekedni, felrúgni a másikat. Sőt! A kedvencem a futás közbeni leütés volt, de tetszett a Mortálos lábsöprés is és a repülő rúgás, melytől öt percig nem áll fel a játékos! Ez az! A manapság jelentkező focidömpingben végre valami újítás, frissítés! Nem csak szimplán lehet erőszakoskodni, de ez a játék legfontosabb lényege! Még egy-két látványos kicsit mátrixos jelenetet is lehet csinálni kapura lövéseknél! A bírót is megverhetjük ha épp útban van! Egyedüli kikötés, hogy a kapusnak nem árthatunk ha náluk van a labda. Szerencsére minden játékos az eredeti nevén szerepel, így még nagyobb móka egymást püfölni.



Az egyetlen hiba, hogy kissé kevés csapat van a játékban. Az irányítás egyszerű hamar megszokható. A grafikával ugyancsak elégedettek lehetünk. Persze az igazi élvezet a többjátékos mód, azt feltétlenül próbáljátok ki, mert nincs jobb egy kis focinál némi bunyóval kombinálva.

8.5pont



FLYING CIRCUS

Amikor a Leltárba írok teszteket, mindig meglepődök, hogy milyen ötletekből tudnak játékot készíteni a japánok. A Flying Circusban például távirányítású helikoptereket játékosították meg, kevés sikerrel. Azt el kell ismernem, hogy tartalmas az anyag, hisz rengeteg játékmódot kínál nekünk. Van Adventure (kaland), Lincese (jogsi), Freeflight (szabad repülés), Challenge (kihí-



vás). Mindegyikben jól elszórakozhatnánk távirányítású helikopterünkkel ha éppen nem lennének irányíthatatlanok. Már pedig azok, így az egész anyagot megöli a kezelhetetlenség. Persze akinek van türelme hozzá, megpróbálhatja és talán sikerül is elsajátítani a kezelés borzalmait, de mire odáig eljutunk háromszor idegbajt fogunk kapni. A játék célja, hogy minél több pontot szedjünk össze, ehhez pedig nem árt ha minél szebb fordulatokat trükköket mutatunk be. Persze fontos, hogy az elénk tűzött célokat és küldetéseket is megoldjuk. A megszerzett pontokból aztán fejleszthetjük is helikoptereinket (Maintenance). Az irá-



nyíthatatlanságon kívül a másik probléma, hogy gyalázatos a grafikája. Egyhangú lapos 2D-s fák között repkedünk és poligon szegény tárgyak és ellenfelek között. Tulajdonképpen egy PS1 játékkal játszunk pixelek nélkül. Nem nagy szám tehát az anyag, talán többet is kihozhattak volna belőle. Bár lehet, hogy akkor sem értek volna el jobb eredményt, hisz a távirányítású helikoptereket az életben sokkal jobb móka irányítani, mint itt a virtuális valóságban. Ez még akkor is így van ha utóbbi jóval olcsóbb megoldás.

4 pont

MAD MAESTRO!

Már kezdtem azt hinni, hogy a zenés ügyességi játékok stílusában nem lehet újat hozni, erre itt van a Mad Maestro. Fantasztikus ez a stuff, ha szeretted a Parappát vagy bármilyen hasonló stuffot feltétlenül szerezd ezt is meg – angol verzió van belőle! Az MM-ban nem rappelni kell, nem is vad rockot játszunk, és még csak nem is a diszkós tüc-tüct kell eljátszanunk, hanem klasszikus zenét! Annak is a krémjét! A történetben ugyanis egy karmester fiút alakítunk, így ő vele kell egy zenekarnak vezényelnünk! Az ötlet fantasztikus! A játéktéren kis lyukakat láthatunk egy fénylő ponttal. Amikor a fénylő pont valamelyik lyukhoz ér le kell nyomni egy gombot (X, Háromszög, Négyzet, Kör mindegy). Arra kell figyelni, hogy a lyukban milyen színt látunk. Ha kék akkor gyengén, ha zöld közepesen, ha piros erősen kell lenyomni a gombot és néha egy-egy irányt is kell hozzá nyomni, ilyen egyszerű. Az MM ezzel kihasználja a DS2-őt, méghozzá remekül, hisz a klasszikus zenében tényleg nem mindegy, hogy mikor milyen hangerővel szól valami. Egyébként többféle játékmódban kezdhetünk neki a vezénylésnek, de nem lesz könnyű dolgunk azt garantálom. Érdemes először a Child aztán az Easy végül a Normal fokozatot választani. A választott nehézségtől függően több illetve kevesebb számot kell eljátszani. A történetes módban szerencsére elmenthetjük a megszerzett zenéket (ezért érdemes Normalon játszani, mert az



összes zenét elmenteni csak ott lehet). A sztori aranyos mindegyik pályán más, kicsit Parappás utánérzése van. Az MM zenei palettája fantasztikus, a klasszikus zene legmonumentálisabb alkotásait hallhatjuk játék közben. Olyan zeneszerzők művei szerepelnek, mint Beethoven, Mussorgsky, Grieg, Mozart, Strauss, Fucik, Schubert, Dvorak, Brahms, Wagner, Saint-Saens, Tchaikovsky, Offenbach, Bizet. Mindegyik fantasztikus, hihetetlen érzéseket vált ki az emberből mikor hallgatja, ezt nevezhetjük IGAZI zenének! Éppen ezért óriási hangulatot teremt, úgyhogy szerintem a zenés játékok között már csak ezért is megérdemli a MM a maximális pontot! A grafika egyszerű, bár pofás 3D-s, de csak funkcionális szerepe van. Viszont az óriási, hogy mindig történik valami a hátérben pld. vadul táncolnak a házak, meg a környező élőlények a zene ütemére. A főhős is nagyszerű, úgy ugrál meg mozog, mint egy igazi karmester, jó mondjuk a kikarikatúrázva, ezért humoros az egész!



Ráadásul tele van titkokkal a játék, melyek izgalmasak és rengeteg van belőlük! Ha szereted az ilyen jellegű játékokat akkor egyet fogsz velem érteni, hogy ezt a játékot be kell szerezned!

10 pont

ALPINE RACER 3

A Namco legújabb versenyjátékában a télisportok (snowboard, sí, stb.) jut főszerephez. Mintha a Ridge Racert ötvöznénk a snowboard-



dal. Például az elején a RR-ből ismert lányka mosolyog ránk. Egyszerű versenyről van tehát szó, nem kell trükközni és nyakatekert mutatványokat bemutatni. Miután kiválasztottuk, hogy milyen játékmódban és kivel akarunk játszani (bőven van választásunk), már csak a lécek és a pálya szelektálása marad. Amint betöltődik a stuff, rögtön észrevehetjük, hogy igencsak pergősre és gyorsa sikeredett. Verseny közben nem nélkülözhetjük a RR-es utalásokat. Ilyen, hogy a kommentátor állandóan pofázik,



és körönként gyakran Pac-Man és társai is feltűnnek. A játékmódok között találunk olyat melyben a klasszikus sí szabályai szerint kell játszani. természetesen az igazi kihívást a világ kupa jelenti, itt lehet előhozni a hiányzó (titkos) dolgokat is. Ilyenek a pályák, lécek játékosok stb. A kupa napokra oszlik, mindegyiken valamilyen feladatot kell megoldani. Szórakoztató, így aki az effajta anyagokat kedveli az bátran megszerezheti. A grafika pofás a készítők kietettek magukért. Igaz néha vannak bakik (hirtelen előtűnő tárgyak), de összességében jól néz ki. Láttam már szebbet is, de jóval rosszabbat is. A zene sem rossz, igaz lehetnének kicsit agresszívabb "zúzosabb" számok. Mindent összevetve akinek bejön az ilyesmi, az ne habozzon, szerezze meg!

7.5 pont

PSYVARIAR

Japánban még máig igen shot'em-up stílus még mindig igen népszerű. Dreamcastra és PS2-re is jöttek már hasonló stuffok. Mindegyik egy kicsit elvont ám mégis nagyszerűen kidolgozott játék. A Psyvariar egy ilyen lövöldözős játék mely a klasszikus alapokat követi. Adott tehát egy kicsiny hajó melyről egy irányba kell repülni és közben a lehető legtöbb ellenfelet elintézni. Természetesen a pályák végén főellenségek is várnak ránk. A terepeken óriási a felfordulás, lövedékek százai záporoznak ránk, melyek kikerülése nem kis feladat. Talán egy árnyalatnyival könnyebb a stuff, mint a többi hasonszőrű játék, de azért itt is lesznek szin-



te megoldhatatlan pályák. Ahogy írtjuk az ellenfeleket pontokat kapunk, melyektől egy idő után szintet is léphetünk, így erősítve gépünket. Akinek bejön az effajta játékstílus annak bizonyára élvezetes lesz a stuff a többiek számára viszont nem tartogat akkora meglepetéseket, sőt mondhatni nehéz is. Érdekes, hogy a képernyő függőlegesen szét van nyomva. Nem tudom pontosan mi értelme lehet, bár azt hiszem a játéktermi verzió miatt



ilyen a játék. Egyébként a grafika nem valami nagy szám, 3D-s, de semmi különleges. Sokkal jobb, hogy rengeteg féle hajót és ellenfelet készítettek a grafikusok. A zenék ezzel szemben kellemesek és hangulatosak. Nem egy rossz darab, de van ennél jobb is!

Veres Miki

6.5 pont



Történt egyszer, hogy a nagy X világában, a sok erőszak, és brutalitás mellett eltörpült egy kis ördög cselekedeteinek jelentősége, ezért a hatalmas ördög, és rezsimje nem tartott tovább rá igényt. Szegény kis ördögünk nem volt emiatt jó kedvében, sőt mondhatni, piszok rossz kedve lett hirtelen. Élete hirtelen céltalanná vált, és ezen még az a kedves kis madárka sem tudott segíteni, amelyik elétotyogott, és vidáman rácsicsergett. Ördöge volt, mondhatnánk...mert az ördög lángleheletével ropogósra sütötte szegénykét, de mindezt persze nem durván, inkább mókásan. Azután mókásan, szomorkásan arrébb baktatott. Hirtelen azonban megcsillant előtte a remény, amikor észrevette a lakókocsit, ami a hatalmas megmérettetést reklámozta, itt lehetett jelentkezni is a versenybe, ahol eldőlhet, ki a legjobb. A szegény, szomorú, de legfőképpen mókás kisördög úgy döntött, szerencsét próbál, és bebizonyítja, hogy megéri ő is a pénzét. Hát így kezdődtek a mókás kalandok. Idővel kiderült, hogy veszélyes egy küzdelem, amibe belevágott főhősünk, de nem megnyerhetetlen. Sok veszély leselkedik rá, és sok gonosz versenyző akar majd ártani neki, de ne féljetek gyerekek, talpraesett kis ördögöcskével állunk szemben, ő aztán nem adja könnyen magát. Ráadásul ez nem egy TWISTED METAL BLACK. Bár a műfaj hasonló, de azért a kivitelezés itt jóval kedvesebb, mókásabb, amaz viszont sötét volt, és beteges. Ördögünk feladata, hogy minél tovább bent maradjon a küzdelemben, lehetőleg kevésszer halálozzon el, de a vetélytársakat pusztítsa rendesen. Erre a célra van egy jó kis járgánya, valamint a különböző, hirdetőtáblákból megszerezhető fegyverek is a segítségére válnak. A golyószóró, a láncfűrész, a fagyasztó, vagy a balta mind kegyetlen fegyver, de ebben a mókás, rajzfilmszerű világban csak a humort, és a jókedvet szolgálják. Nincs vér, nincs bél, brutalitás, és gonoszság. Itt csak a jókedv van, és a szórakozás. Az ördögön kívül van még több szereplő, és jó pár helyszín, amik eltérő stílusúak, és hangulatúak. Természetesen ez egy modern mese, és ezért nem csak egy résztvevője lehet, akár négyen is átadhatják magukat a történetnek, és ez, mint mindig, most is csak jót jelent. Szóval azoknak, akik szeretik az ilyen meséket, remek szórakozást fog nyújtani ez a kis történet, ami leginkább a Flúgos Futamra emlékeztet, és bár én nem szeretem a másolásokat, ez elég jól sikerült. Szeretem az ilyen mókás kis történeteket, és az előbb említett sorozattal is rengeteget szórakoztam, nem untam meg...valószínű, hogy ezt sem fogom. Hmmm...mókás...valóban mókás. Hogy mi ebben a mókás? Prób*ld ki, és megtudod...avagy...aki nem hiszi, járjon utána.

BÖJTÖS GÁBOR

EGY MÓKÁS KIS MESE







CEL DAMAGE

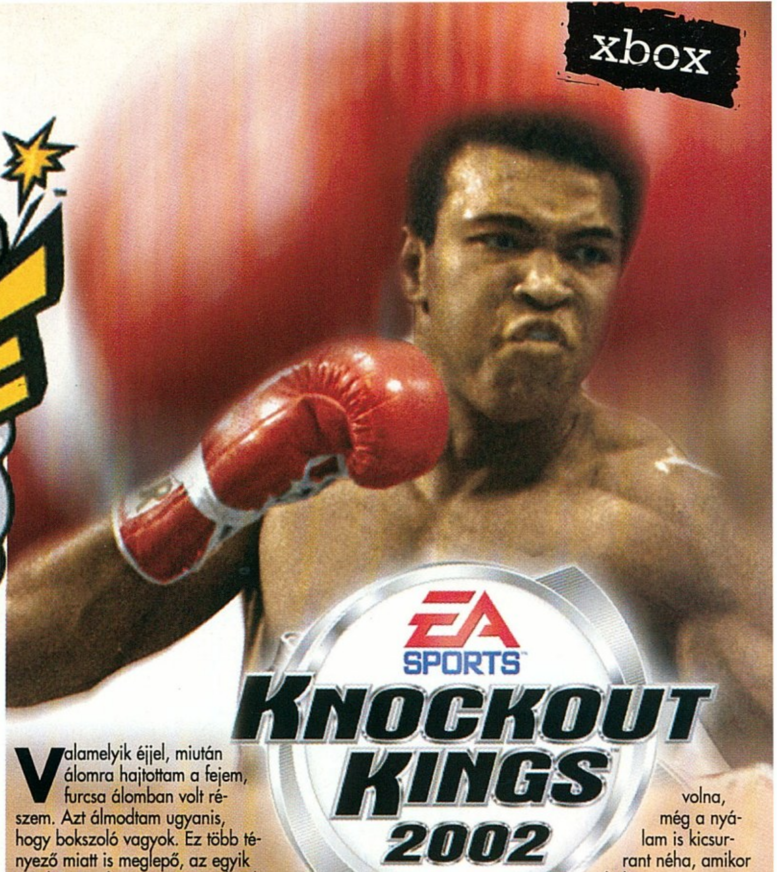
EA GAMES

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
1 MENTÉS A MEREVLEMEZEN

✓ HUMOROS STÍLUSÚ, NAGYON SZÉP AKCIÓ
× VALAMI IDŐNKÉNT HIÁNYZIK

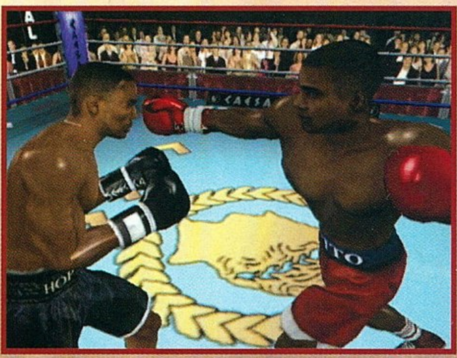
8 pont



Valamelyik éjjel, miután álomra hajtottam a fejem, furcsa álomban volt részem. Azt álmodtam ugyanis, hogy bokszoló vagyok. Ez több tényező miatt is meglepő, az egyik mindjárt az, hogy nem vagyok oda ezért a sportért éppúgy, ahogy a vadászatért, a kutyaviadalokért sem. Amelyiknél vér folyik, és állat, vagy ember sérülhet komolyan, az nekem nem szimpatikus. Szóval ez az egyik ok, azután a másik, ami még fontosabb... Nem normál bokszoló voltam, hanem az új X játék szereplője lettem. Önmagamat irányítva vertem meg az ellenfeleimet, akik természetesen az életből lettek mintázva. Ott volt mindenki, aki valamit is számít ebben a sportban, és nagyon jól eldiskurálgattam velük. A végén már ott tartottunk, hogy a fene sem akar a másikkal bunyózni, hiszen olyan jól megvagyunk anélkül is, inkább elmennénk piálni, és csajozni valahova. Idővel azonban eluralkodott rajtam a tesztelő énem, és csak kihívtam pár embert, nézzük meg, hogy ki a jobb. A fények kigyúltak a dobogó körül, amin álltunk, és rengeteg ember vett körbe minket, mind a nagy meccsre voltak kíváncsiak. Bár sokan voltak, elég elmosódottan láttam őket, vagy az izzadtság csorgott a szemembe, vagy csak pixel problémáik voltak a szerencsétleneknek. Én mondjuk az utóbbit tartom lehetséges magyarázatnak. Hamarosan elkezdődött a várva várt küzdelem. Gyorsan bemelegedtem, csapásaim könnyen indultak meg az ellenfél felé, pár perc múlva pedig éreztem, hogy az adrenalin szintem már a plafont veri. Időnként megjelent egy bikinis, kimondottan kellemes külsejű, hatalmas mellű leányzó, aki beharangozta, hányadik menetnél is tartunk...emiatt idővel a libidóm is a plafont verte, de mivel a virtuális szex nem az esetem, inkább az ellenfélre összpontosítottam. Nem volt nagyon nehéz a leverése, de nem is volt annyira könnyű. Pont jó volt a küzdelem nehézsége, és ezt pozitív jelzővel illettem magamban. Összességében olyan volt az egész, mintha a valóságban bunyóztam volna, még a nyálam is kicsurrant néha, amikor bekaptam egy-egy nagyobb ütést. Egy-két problémám volt csak. Vizuálisan nem éreztem magam annyira valósnak, és a környezettel sem voltam megelégedve. Néha a kezem átcsúszott az ellenfelem testén, és viszont. A tömeg meg, mint az említettem, inkább volt massza, mint emberek csoportja. Ilyen apróbb hibák nehezítették az álmom, de azért jó volt. Egy dolgot hiányoltam már csak, valahogy bevihettem volna az álmomba egy-két hétköznapi embert, akikkel azután megküzdhettem volna. Mondjuk Lovas István, Bencsik András, és Bayer Zsolt urakkal szívesen összefutottam volna egy rövid öklözés erejéig, de megmérkőznék az Epizód kettőben megjelenített Anakin Szkájvólkerrel is. Na, ezek után már valóban én lehetnék a KO király.

BÖJTÖS GÁBOR

ITT NEM SZÉGYEN, HA KIÜTÉSED VAN!





KNOCKOUT KINGS 2002

EA SPORTS

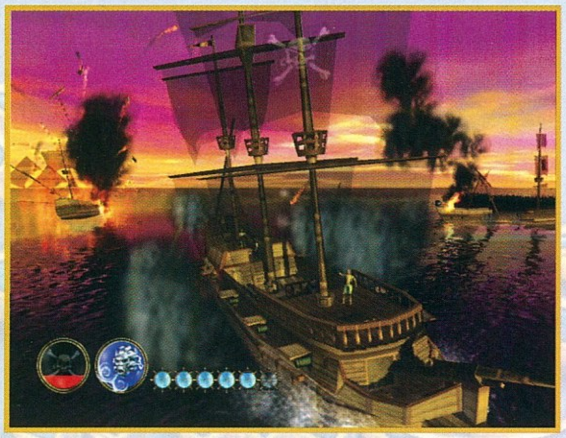
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MENTÉS 7 BLOKK A MEREVLEMEZEN

✓ A SPORT SZERELMESEINEK NAGYON AJÁNLOTT
× AMÚGY KICSIT UNCSI

8 pont

A jelenlegi tendencia azt mutatja, hogy a közeljövőben egyre kevesebbszer találkozhatunk majd exkluzív, kifejezetten egy gépre készülő programokkal. Úgy néz ki, hogy a kiadók fixa ideája lett az, hogy csak úgy kereshetnek elég pénzt, ha egy kiadott játékot minden létező platformra átírnak, ezzel megháromszorozva a bevételt (már ha csak a konzolos piacról beszélünk, és a PC-re nem gondolunk...). Ezen egyszerű oknál fogva manapság minden megjelenéssel jár egy átírat, sőt, még az átíratok is büszkélkedhetnek egy-egy saját átirattal. Ez nem mindig jelent rosszat, vannak ugyanis olyan gámák, amiket vétek lenne kihagyni, ezért jó, ha annak elkészül pár konverziója. Ilyen például a Medal Of Honor, a Wolfenstein, vagy az Unreal, esetleg a Max Payne, vagy a GTA. Ezeknek a programoknak örül mindenki, akár számítógépen, akár konzolon nyomja. Vannak viszont olyan stuffok, amik nem túl sikeresek, és nem túl igényesek. Ezeknél már kicsit kérdéses, hogy miért is nyernek létjogosultságot egyszerre több gépen is. A Pirates sem ért el nagy sikereket, láttam a PS2 változatot, és engem sem nyűgözött le, sőt még Veres barátomat sem, akinek a véleménye számomra szent. Ezek után kissé szkeptikusan álltam neki az X verziójának, ami elvárásaimnak megfelelően szinte ugyanazt nyújtja, mint a korábban már említett változat. Valamennyi különbség azonban mégis van, és ezt meg is fogom veletek osztani. Először mindenesetre jöjjön maga a játék...





LARA UTÁN SZABADON

Ha egyszerűen akarnám jellemezni a játékot, akkor csak szimplán egy TR klónnak nevezném, de ezzel nem takarnám teljesen a valóságot. Az igazság az, hogy amíg a normál pályarészeken tényleg az előbb említett program nyomdokaiban halad a Pirates főszereplő hölgyeményé, addig van egy másik mód is, amiben hajókázhatunk is egyet, és talán ez a legizgalmasabb része is a játéknak. Az alap, mászkálós helyeken külső nézetből, hátulról láthatjuk a leányzót (megjegyezném...nem csak a játékmenet emlékeztet a TR sorozatra, hanem a dekoltázsból előbukkanó emlőhegyek is, amikre ráadásul rá is közelíthetünk a kamerával, és hősnőnk ilyenkor még be is pózol, hogy még jobban a szánkba tolja különböző bájait...), éppúgy, mint Lara esetében. Ilyenkor mászkálhatunk, harcolhatunk a szembejövő ellenfelekkel, amiknek soraiban rákok, emberek ugyanúgy megtalálhatóak, mint mondjuk az élőholt csontvázak. Valamint kisebb-nagyobb logikai feladatokkal is számolhatunk, de ezek kevésbé komolyak, mint a sokat emlegetett régészlányra váró logikai mókák. Ami már kicsit izgalmasabb, az a pillanat, amikor hajóra szállhatunk...a játék már eleve egy ilyen helyzettel indít, de az nem sokáig tart, viszont a későbbiek folyamán, a kikötőkből bármikor utazgathatunk, csatázgathatunk egy kicsit. Ilyen helyzetben nincs más dolgunk, minthogy a vitorlást irányítgassuk, és odapörköljünk az ellenséges hajóknak. Van egy külön menüpont is a kezdőképernyőn, ahol csak ezt az üzemmódot választhatjuk, amolyan árkád stílusban, vagyis csak a gyakás a lényeg, sőt, itt még egy ismerősünkkel szemben is kiállhatunk, ha akarunk. Jó móka, főleg, hogy minden hajó megtalálható benne, még a híres-nevezetes Man-O-War is, ami egy nem kevésbé híres zenekarnak is a nevét adta (persze lehetett viccelődni a bandával azoknak, akik nem kedvelték a stílust...ilyenkor hallhattuk az olyan beszólásokat, mint a manó vár, vagy a ma nincs háború, vagy a kedvencem, a szamovár...). Választék van bőven, és még a pályák is egészen jók. Most már csak az a kérdés, hogy hogyan tudsz majd érvényesülni ezekben az akciódömpingekben, de én azért vagyok, hogy az ilyen problémákon segítsek, tehát következzen egy kis intermezzo az irányítás ecsetelgetésével...

A KALÓZOK KINCSE





"HAIL, AND KILL"

Nohát, szóval... Túl nagy meglepetésként nem ér minket, hogy az iránynyilakkal, és a bal oldali analóg karral mozgathatjuk a karakterünket. A jobb kar a kamera mozgatására lett kitalálva. A bal ravasz a védekezést segíti, valamint hajóval haladva ezzel gyorsíthatunk, a jobb ravasz pedig az akció gomb, ezzel nyithatunk ládákat, használhatunk teleportokat, és a többi... Az A lenyomásával kaszabolhatjuk ellenfeleinket, sőt...az X igénybevételével még egy speciális támadást is bevihetünk. A B segítségével ugrándozhatunk, mellesleg ez ismét gyorsítja a hajónkat, amennyiben azt szeretnénk. Az Y lenyomásával különböző tárgyakat használhatunk fel, ezek között a fehér, és fekete gombokkal turkálhatunk. A képernyő bal alsó sarkában láthatod az életerődet, a speciális támadás mérőjét (ha már felkúszott, igénybe veheted...), valamint hajóknál még azt is, hogy tudsz e gyorsabban haladni. Nos, igen. Ennyi. A felszedhető cuccokat érdemes gyűjtögetni, keresgélni, mert sokszor nagyon jól jöhetnek. Emiatt minden ládát nézz át jól, valamint, ha észleled, hogy a földben egy kincsesláda hever, ne menj tovább addig, amíg meg nem lelted. Lehet, hogy abban van egy kulcs, ami a továbbjutáshoz kell.

KINCS, AMI NINCS

Hát, a Pirates nem a nagy X legfőbb büszkesége, az biztos. Megtartotta azokat a hibákat, amiket már a PS2 verziónál is tapasztalhattunk, bár meg kell mondjam, azért kicsit mintha próbálkoztak volna a készítők. A víz klasszisokkal szebb az elődben tapasztaltnál (mondjuk, ezt már megszokhattuk az X programoknál...), és kicsit még a pixeleken is javítottak. Valahogy szebb az összhatás, de ettől még sajnos mindig csak közepes a grafika...lett volna min csiszolni. A hangulat egész jó, de azért idővel beleununk a mászkálásba, és öldöklésbe, főleg akkor, ha valaki a TR sorozaton nevelkedett (itt most nem rólam van szó...Lara...Tomb Raider...brrrr...). Egy idő után fárasztó az egész, de az elején még tényleg jó móka. Ami viszont marha jó, az a hajós mód... Ezzel tényleg elmarháskodhat az ember, ráadásul a víz is gyönyörű, és még a halakat is megcsodálhatjuk a sekélyebb részeken (sőt, még hajóroncsot is láthatunk az iszapba ágyazódva...). Azonban ez csak egy kis része a programnak, és nem ez dominál a játék alatt. Sajnos. Jobban jártunk volna, ha a mászkálós részeket megkurtítják, és a hajós kalandokat kicsit jobban előtérbe hozzák (pályák nagyobbítása, küldetések, stb...). Már csak azért is, mert kalózok lennénk, vagy mi a fene...nem pedig szárazföldi patkányok... Mégy egy dolog... A PS2 verzióhoz volt egy kód, amivel hősnőnk bikiniben, és harisnyában jelent meg. Azonnal, itt, és most követelem ennek az X változatát. Hogy miért? A dekoltázsra közelítésnél sajnos megtapasztalhattuk a SONY nagyra becsült Motion Blur technikájának negatívumát, méghozzá azt, hogy nem láttunk semmit a lényegből... Na, ebben a verzióban már nincs ilyen!!!

U.I.: Elnézést a kiújult erotika mániámért, de meleg van, a nők egy szál semmiben mászkálnak az utcán, és nekem egyre gyengébb a szívem...

BÖJTÖS GÁBOR



PIRATES - THE LEGEND OF BLACK KAT

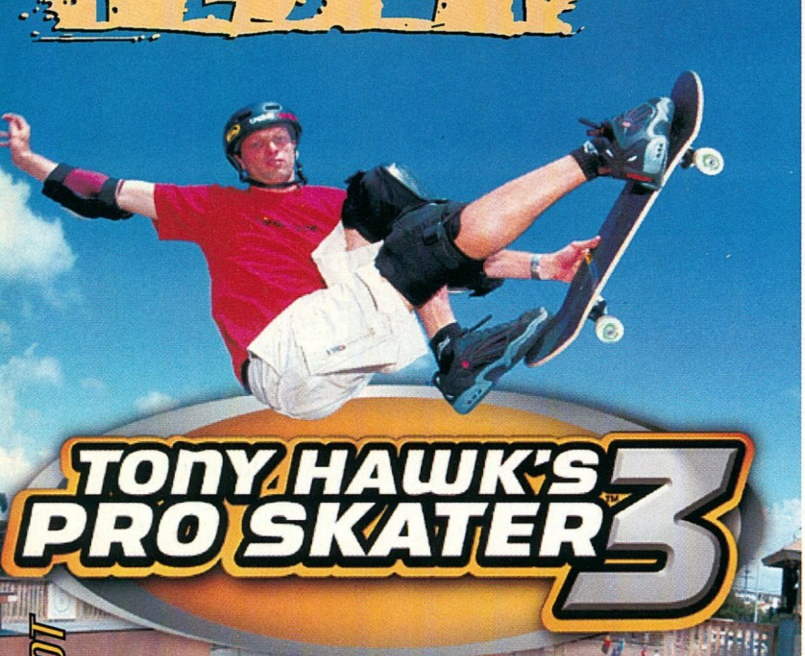
EA GAMES

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
1 MENTÉS 10 BLOKK
A MEREVLEMEZEN

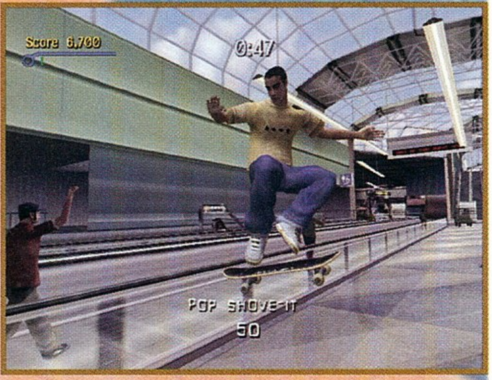
✓ KÖNNYED KIS KALAND, AKCIÓ, SZUPER HAJÓS CSATÁK
× GYENGE KIVITELEZÉS, TÚL SOK ROHANGÁLÁS

7 pont



DEBBY BEVESZI MANHATTANT, TONY BEVESZI AZ XBOXOT

Magas színvonalú termékeinek hála, a patinás nevű Electronic Arts-ot napjainkban már a szórakoztató informatika tulajdonképpeni sport-egyeduralkodójaként tarthatjuk számon. Évről-évre szezonális megújhodást produkáló sorozatai révén a cég számos sportág kapcsán élvez kizárólagos jogokat: nevükhöz fűződik a népszerű, még ha legújabb folytatása révén kevéssé üdvözítő stagnálást mutató Fifa sorozat éppen úgy, akár az NHL, avagy az NBA hivatalos adatait kezelő sportjátékok. Mondhatnók, az EA erőteljesen uralja a tömegeket is megmozgatni képes sportágak konzolokon, monitorokon ábrázolt világát. Napjainkban nem is nagyon tud/mer velük konkurálni senki – ám szerencsés módon akadnak hasonlóan leleményes, s nem kevésbé nagy múltra visszatekintő kiadók is. Az Activision már jó pár évvel ezelőtt felismerte, miszerint az Electronic Arts apellátát nem ismerő üzletpolitikája mellett IS adott a színvonalas sportjátékok elkészítésének lehetősége – csupán el kell fordulni – nos..."eksztrém" irányba. A Tony Hawk's Pro Skater első epizódja minden vezető platformon rendkívül komoly sikereket ér el, míg a még szebb/több/jobb folytatás révén egyértelműnek látszik: hasonlóan az EA példájához, az Activisönnek sansza lehet egyeduralkodóvá válnia az extrém sportokat bemutató játékok terén. Hamarosan hozzáférhető az Activison féle snowboard, illetve windsurf feldolgozás is, ám a cég első, mesteri extrimitásának naprakész újraértelmezésében csalódnunk – esély sincs.



A Tony Hawk Pro Skater 3 Xbox változata voltaképpen a PC, illetve PS2 változat 101%-os megfelelőjének fogható fel, érdemi eltérést észlelnem hosszas játék után sem sikerült – habár nem emlékszem kristály tisztán, hogy a többiben volt-e pályaszerkesztő funkció – ebben van! A számolatlan trükk révén addiktív, remekbeszabott játékélményt, a kor minőségi követelményeinek tükrében is mesteri módon felépített s animált modelleket, valamint a fotelgördeszkások jelenlegi, lehetséges legjobb választását nyújtja a darab. A már megjelent verziók, valamint ezen oldal keretei végett sem bocsátkoznék – vélhetően jórészt fölösleges – ismételgetésekbe a játék alapvető szabályzó elveit illetően. A játék Xbox változata újgenerációs konzolhoz méltóan muzsikál, grindok és pofára esések örömére rázza a padot ezerhatszázötvennéggyel, s egyáltalán: úgy s akképpen teljesít, mely színvonal az Xbox hardverétől megkövetelhető s elvárható. A most bemutatott változat rendelkezik egy, más verziókban hozzá nem férhető bonusz térképpel is. Azt nem tudom, hogy Darth Maul benne van-e ebben a verzióban rejtett karakterként, ám Xbox tulajdonosoknak kedvező válasz esetén, mielőbb javallott a Sith Lovag speciális trükkjeinek kivitelezése. Egy másik tuti tipp: rámpatrükkök során nem célszerű letennünk az orrt, próbáljunk manuálból, avagy invertből érkezni meg az átellenes oldalra – az ott kivitelezett, sikeres trükkért illetve trükkökért már a bemutatott figurák számával egyenes arányban növekvő szorzókat kapunk. Van egy Józsi nevű fickó itt a szerkesztőségben, ő arc nélkül kimagyaráz 25-ös, 30-as szorzókat is. Nem vicc, láttam. No hajrá, emberek!

by GyZ



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS

✓ MINDIG ELŐVEHETED ÉS JÁTSZHATSZ VELE
× SEHOL EGY PLAZMAVETŐ

9.5 pont

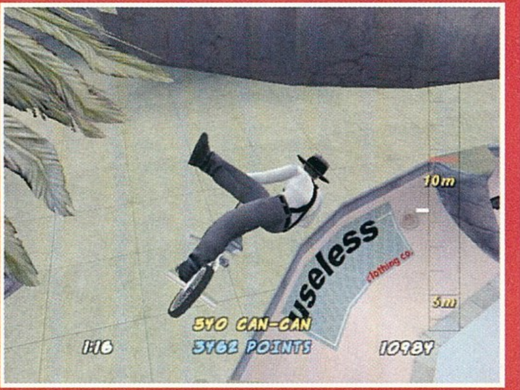


MIRRA BÁCSI AZ ÉGBE MEGY

Az Acclaim egy újabb keletű Xboxos projektje révén BMX banditává válhatunk, ízlés szerint bújván valamely köztiszteletnek örvendő akrobata bőrébe, akivel aztán akár saját elképzeléseink nyomán fogant pályákat is szétgyötörhetünk. Elvi megvalósítás szintjén az X-es Dave Mirra 2 hasonló a Tony Hawk-okból már ismert, jól bevált szisztémához: 14 választható csúcsprofi, 8 pálya, (állítólag) 1500 féle trükk, melyek kivitelezése a legkülönfélébb gomb-iránykombinációk bevitelével történik. A tematika tehát hasonló – gyakorlott Tony Hawk játékosok így előnyben. Persze adódhat úgy, hogy az élethűséghez való ragaszkodás a játszhatóság rovására menne. Triviál példa, ha a Tony Hawk-okban ezerrel nekihajtunk a falaknak. Ez sejthetően egészen kínos végeredményekre vezetne a való életben, ám deszkásunk koccot követően csupán egy hátraarcot dob be. Ez a legkisebb gond, sőt: a Tony Hawk sorozat tagjait még így is a jelenlegi legélethűbb, extrém sportokat szimuláló játékok közé sorolhatjuk. Ezzel szemben, a Dave Mirra 2 alkotóinak nem sikerült Tony Hawk féle hitelességgel ábrázolniuk a BMX banditák ámokfutásait – beszélek itt a Hold gravitációs jellemzőihez hasonlatos planetáris adottságokról. A mezei ugratás kivitelezése több, mint egy teljes másodpercet emészt fel, míg a rámpa széléről elrugaszkodván az a képzetünk támadhat, hogy többé már nem is fognak földet bringánk kerekei. Vélhetően a Tony Hawk sorozat darabjaiban kivitelezhető kombók számára óhajtottak volt teret biztosítani a készítők, ám a végeredmény azzal együtt sem mérhető a kultikus gördeszkás játékokban tapasztalható élményanyaghoz, hogy azért el-el lehet lenni ezekkel a bicajos ürgékkel is. Grafikus szempontok szerint a korai Tony Hawkokra hajaz a darab, magyarán semmiképpen sem nevezhetnénk rondának, még úgy sem szájtátásra sarkallónak. Az X-es verzió 2 bónusz pályát tartalmaz. A bemutatható kombók, trükkök bőséges tárháza ugyanakkor az Acclaim extrimitásainak méltó komponensévé teszik a Dave Mirra 2-t, melynek folytatása egészen biztosan kollerációt mutat majd Tony Hawk informatikai pályafutásával. Azaz egyre – ezt figyeld – "jobbabb" lesz.

by GyZ





DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

ACCLAIM

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS

✓ ÜGYES SZISZTÉMA
× NYOMOKBAN RONDA TÁJMODELL

8.5 pont

ELHAGYTAM A KARDOM, ASSZEM OBI VAN!

"Á, kedves Padawan....reméltem, hogy hamar megkapod az üzenetemet, és eljössz hozzám. Yoda mester, és a tanács aggódik az egyensúly miatt, valami fontos, és rossz dolog történt a galaxisban. Baljós árnyakat látok, de azt, hogy pontosan miről van szó, még sajnos nem tudjuk. A te feladatod lesz, hogy kiderítsd azt, hogy milyen veszély fenyeget minket, és ha tudod, likvidáld a veszély forrását. Időnként én is veled tartok, de nekem fontosabb dolgaim is lesznek. Amennyiben tudok, segítek...azonban meg kell találnom egy fiút, akinek alakját már a korai legendákból is láthatjuk kirajzolódni... Tudod, fekete maszk a fején, nehéz lélegzés, hosszú, és szintén fekete köpeny, és a többi. Elég fura ízlése van a srácnak ahhoz képest, hogy Jedi lesz belőle, de mindegy, ez nem az én dolgom. A lényeg, hogy nekem őt is meg kell keresnem, mert döntő szerepe van a történelemben, ő hozza meg az egyensúlyt a két oldal között. Egyre homályosuló szemeimmel látom a távoli jövőt, amiben ő fogja letaszítani az eddigi

STAR WARS™ OBI-WAN™



leghatalmasabb Sith lovagot a trónjáról. Ezért kell majd időnként elválnunk az utunkon, remélem megérted, hogy miért hagylak majd magadra. Szinte mindenre megtanítottalak, amire tudtalak, bízom benne, hogy sikerrel jársz, vegyük úgy, hogy ez lesz a próbatételed..."

"Kicsit azonban még gyakorolj az indulásod előtt... Van itt egy holo-kivetítő...ezzel gyakorolni tudsz a bolygó elhagyása előtt. Ez egy X-nek nevezett dolog, ami felkészít a reád váró nehézségekre. Valami új találmány, de nagyon hasznos. Beprogramoztuk, hogy várhatóan milyen megpróbáltatásokra várhatsz a küldetés során, és ez a gép ezeket előre vetíti neked, és a képernyőn irányíthatod magad, mintha ott lennél. A kivetítőn láthatod magad hátulról, és így mászkálhatsz mindenfelé. Természetesen van egy út, amit mindenképpen be kell járnod. Van egy elképzelt életerőd is, ami ha a támadások közben lemegy, elvesztetted a csatát, és már kezdheted is elölről a harcot. Van egy erőmétered is, amin láthatod, hogyan állsz az energiáddal. Természetesen használhatod az erőt többféleképpen is."

"Szóval van itt ez az irányító, kedves Obi-Wan! Láthatod, hogy különböző jelek vannak rajta, ezeket kell majd használnod a mozdulatok végrehajtásához. Na, most beindításával nekikezdhetsz a beprogramozott holo feladatoknak. Elmagyarázom neked a kezelést... A bal analóg karral tudod irányítani magad, a jobbal pedig a lézerkardodat használhatod. Attól függően csaphatsz vele, hogy milyen irányba húzod a kart. Az iránynyilakkal váltogathatsz a nálad lévő tárgyak között, itt találsz egy távcsövet is, amivel nézelődhetsz. Az A jelzésű gombbal ugorhatsz, az X jelzésűvel, pedig leguggolhatsz. A B lenyomásával szaltózni tudsz, valamint az Y szolgál az ajtók kinyitására, és a kapcsolók használatára. A fekete gombbal teszel egy 180 fokos fordulatot, a fehérrel a kamerát használhatod. Amennyiben oldalazni szeretnél, vedd igénybe a jobb ravaszt, ezzel a célpontodat is



kijelölheted. A bal ravasz segítségével tudod használni az erőt. Tartsd nyomva, és a következő módokat tudod előhozni. A-val nagy ugrás, Y-nal ellökés, X-szel a lőfegyvereket tudod elszedni az ellenfelektől, a B-vel pedig tárgyakat tudsz hozzájuk vágni. A fehér gombbal lassítani tudod az időt. Van még egy támadási lehetőséged, ez pedig az, hogy eldobhatod a kardodat a jobb analóg kar lenyomásával. A kardod repked egy kicsit, levágja az elébe kerülőket, azután visszatér a kezedbe. Hát ezek a lehetőségeid lesznek. Próbáld







juk a programot. Nevezzük játéknak az egyszerűség kedvéért. Láthatod, hogy van egy főmenüje, ahol különböző opciók vannak. Itt elindíthatsz egy új játék, de menthetsz is idővel, és az ilyen mentett állásokat folytathatod is innen a menüből. Kezdhetsz egy egyszerű kis tréninggel is, és ott kitapasztalhatod a mozgatást, valamint van egy pont, ahova be lettek mentve a Jedi tanács tagjai, és itt megküzdhetsz velük is...csak úgy a tréfa kedvéért. Megjegyzem, ebben a módban egy másik tanítvánnyal is összemérheted az erődet, illetve egy mesterrel is, ha van ideje rá. Az új játék indítása meg minél jobban elsajátítani az erő adta lehetőségeket, mert egyre nehezebbek lesznek a feladatok, és nem fogod sokáig húzni, ha nem értesz már eléggé a különböző lehetőségek igénybevételéhez. Nagy segítség ugyan, hogy találhatsz majd különböző kapszulákat a helyszíneken, de azért ne építs mindenképpen ezekre, mert az életben már nem lelhetsz ilyeneket. Létezik gyógyító kapszula, ezzel az energiádat nyerheted vissza, ha komolyabb sérüléseket szereztél, valamint létezik erő kapszula is, ami a mentális energiáidat regenerálja. Ennyit az általam nyújtott segítségekről. Innentől neked kell majd érvényesülnöd, hogy azután az életben is jól szerepelj, és igazi Jedi mester válhasson belőled."

"Ejtenék még pár szót erről a holo-kivetítőről is, ha nem rabolom nagyon az idődet... Volt már pár ilyen a birtokunkban, és elég változó minőséget tudtak felmutatni, volt rosszabb, és volt jobb is. Ez a mostani, ami Obi-Wan névre hallgat -mivel te vagy a főszereplő benne, a te neveddel jelöltük, remélem nem gond a számodra...-, elég jóra sikerült, de azért én hiányolok belőle pár dolgot. Azt hiszem a mérnökeinknek még kell tanulniuk pár dolgot, ahhoz, hogy legközelebb élethűbb gyakorló-szimulátort alkothassanak. Kezdjük ott, hogy nem túl szép... A jelenlegi eszközeinkkel sokkal igényesebb külsőt is adhatnánk neki. Nem azt mondom, hogy ronda, de egy nagyon erős közepesnél nem jobb. Az irányítás szintén nem tökéletes. A kezdetekben borzalmas, annyira újszerű, azután kicsit hozzászokik az ember, de még így sem lesz az igazi, ráadásul néha beőrül a kamera, és olyankor nem látjuk magunkat sem, akkora a káosz. Itt még visszatérnék egy kicsit a grafikai megvalósításra... Akadozik, szaggat, ha sokan vannak a képernyőn... Ha ezt Yoda látná! Felháborító! Lehet, hogy kirúgatok egy-két illetékest... A szavatosság, és a hangulat egészen jó, hiszen minden bele lett programozva, ami az ellenséggel kapcsolatos. A helyszínek kicsit élettelenek, de azért jó járni Naboo, vagy Tatooine földjén. A feladatok változatosak, és többnyire izgalmasak, lehet simán gyilkolászni, de néha lopakodni is kell, vagy meg is védhetünk valakit. Nem rossz, csak idővel elveszíti a varázsát. Aki úgy szereti ezt az univerzumot, ahol élünk, mint én, annak érdemes kipróbálnia a játékot, de aki nem kedveli annyira, az kerülje el, mert csak a hibákat fogja látni. Van egy másik holo-kivetítőnk, ami a GC névre hallgat. Na, ezen van egy olyan program, hogy Rogue Leader...azt ajánlhatom mindenkinek, még neked is Padawan, mert csodálatos. Indulás előtt nézz be Windu mesterhez, és tekintsd meg a gépet. Jól van Obi-Wan...utadra engedlek, nekem is sok a dolgom. Sok szerencsét, az erő legyen veled! Én megyek megkeresni a fiút, aki megváltoztatja a jövőt...és a te sorsodat is..."

BÖJTÖS GÁBOR

STAR WARS OBI-WAN

LUCAS ARTS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS

1 MENTÉS 7-11 BLOKK A MEREVLEMEZEN

✓ JÓPOFA AKCIÓ AZ IMÁDOTT SW UNIVERZUMBAN

× AZ X ERŐ NINCS VELE!!!

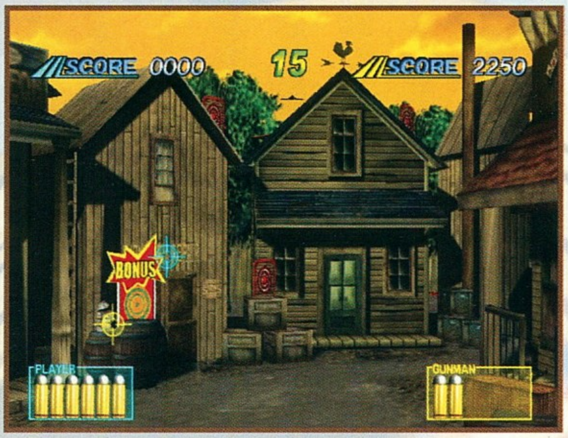
7 pont

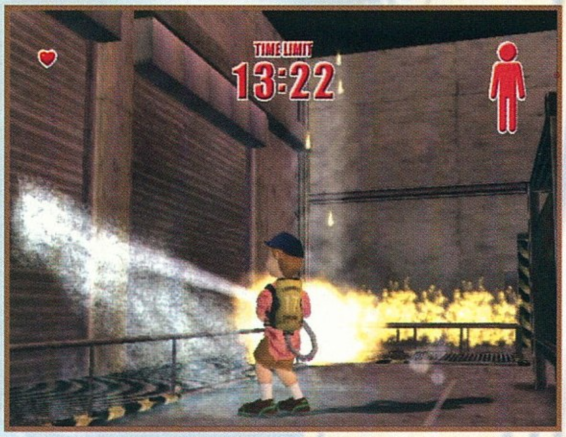
"VIP belépőjegy a mozik mágikus világába! Próbáld ki a fantasztikus Universal Stúdió Parkját!"

Ilyen és még ehhez hasonló hangzatos címszavakkal harangozták be a Kemco most megjelent, és ha nem tévedek Gamecube exkluzivitást élvező játékát az Universal Studios Theme Park Adventure-t. Tudjátok, Amerikában vannak ezek a vidámparkhoz hasonlító létesítmények (mint például a Disneylandek), ahol nem csak a szokványos körhinták, meg hullámvasúak próbálják meg a bejáraton keresztül eltávolítani az épp nemrég egy gyorsétteremben magunkhoz szólított és elfogyasztott, ételnek ugyan nem nevezhető, de mindenképp étvágycsökkentésre alkalmas félig már megemésztett élelmiszernek látszó tárgyakat. Az Universal Studios-t gondolom nem kell senkinek bemutatnom, ők igazán a Hollywood-i filmgyártásban vannak otthon, ezért aztán a játékban található park is, a cég híresebb mozifilmjeiből vett helyszíneinek összegyúrásából épült fel. Azt azért tegyük hozzá, hiszen a készítők is külön felhívják rá a figyelmünket, hogy eme virtuális létesítmény nem teljesen egyezik meg a valóságban is létezők egyikével sem. Sebaj e felett még szemet is hunynék. A parkban az idegenvezető szerepét az egyik híres rajzfilmsztárjuk Woody a fakopács vállalta magára, ő lesz tehát mindenben a segítségünkre, miután a hat kisgyerekből kiválasztottunk magunknak egy nem túl idétlent, és a névbeirkáláson is túl vagyunk már. Azt már most meg kell megjegyeznénm, hogy a játékot kategorizálni nem fogom, lévén, hogy felépítése alapján nem is nagyon lehet. Mert miről is van szó? Mászkálunk a park területén és kipróbáljuk azt a pár mini-játékot, amit rácsaptak a korongra. A park közepes méretű, és teljes mértékben előre letárolt képekből áll, amit rögzített kameranézetekből látunk. Eltévedni még a később megszerezhető térkép segítségével is sikerülhet, mert elég idióta módon nincs jelölve, hogy a kép mely részén lehet elhagyni a képernyőt. Sok helyen lesz, hogy az elvileg nyilvánvaló irányokba, ahová az út is tart, nem lehet továbbhaladni, viszont teljesen ésszerűtlen részeken meg igen. A hátterek egyébként tényleg nem rosszak, DE senki nem fog tőle hátast dobni, kis túlzással ilyet Playstationön is láttunk már. És ez sajnos igaz a többi részére is az anyagnak, ha a magasabb felbontást és a pixelek elmosását nem vesszük figyelembe, ezt a játékot akár Playstationre is kiadhatták volna. A parkban rengeteg vendég van rajtunk kívül is, akikkel szóba elegyedhetünk, bár legtöbbször csak egyszavas, vagy egymondatos válaszokra futja tőlük. Akiknek valami érdekesebb mondanivalójúk van, azokat már messziről ki lehet szúrni, mivelhogy egy nagy felkiáltójel és kérdőjel kombinációja világít a feje felett. Velük mindenképp beszélj, kicsit később még visszatérek rájuk.

Ahol valami attrakció van, ott feltűnik Woody is, vele kell beszélnünk, hogy kipróbálhassuk a mini-játékot. Persze nem mindenhová mehetünk be elsőre, ahol ugyanis végeláthatatlan sor áll már most nyitáskor, oda sansztalanok vagyunk bejutni. Woody az adott játék előtt mindent elmagyaráz, az irányítással tehát nem lehet gond, azért majd ejtek róla is néhány szót. Ha sikeresen befejeztünk egy feladatot, bebélyegzik a személyi kártyánkra azt. Voltaképpen az egész játéknak az a célja, hogy ezeket a pecséteket összegyűjtsük. Összesen nyolc darab van a programban, ebből hatot mini-játékban tudunk megszerezni, egyet Woddy húgánál Winnie-nél egy kvízjátékban, az utolsót pedig akkor, ha összeszedjük a park területén szétszórt tizenhat betűt, amiből az Universal Studios nevét tudjuk kirakni. Pecsétekből kétféle létezik (asszem) piros (szinte hibátlan teljesítményért), és kék, amiért nyugodtan bénázhatunk, a lényeg, hogy teljesítsük az adott feladatot. (Aki viszont könnyű fokozaton kezd neki a játéknak, ne is számítson piros bélyegzőkre, ezen a nehézségi fokozaton ugyanis csak kékeket lehet szerezni.) Ez a felhozatal igen kevés még testvérek között is. Főleg ha azt vesszük, hogy a feladatok nagy hányada, már normál fokozaton is első-második alkalommal pirosra teljesíthető. Kivételt képez egyedül a kvízjáték, de hát ki emlékszik mondjuk arra, hogy hány év alatt épül fel egy vár Dragoheartban? Az irányítás meglehetősen kaotikusra sikerült, ez főleg majd az egyik mini-játékban jön le, ugyanis az irányítás mindig a kamerához igazodik, úgyhogy a képernyőt elhagyva a következőn ami idáig az előre volt, az hirtelen a jobbra lesz, aztán flaccs, már meg is deglettél. Az előbb már említettem, hogy néhány helyszínen kilométeres sorok állnak. Ezt megkerülendő, a szerzett pontjainkat beválthatjuk Woody-nál a nagy Universal földgömb mellett, mindenféle extra cuccokra (sapkák meg ilyesmik), amiket aztán a menüből (Z gomb), magunkra öltve elsőbbséget élvezünk a sorban állókkal szemben. Grafikailag abszolút gyenge a program, ezen nincs is mit ragozni, mint mondottam Playstation szintű mindenhol. A zenék és a hangok sem kiemelkedők, kivételt képeznek talán azok a részek, ahol a híres filmek melódiái csendülnek fel. A hangulat is csak azért van ott, mert elég nagy filmnevek kerültek a játékba (Jurassic Park, Vissza a jövőbe stb.), amik megmentik a teljes bukástól a cuccot. Olyan hogy szavatosság, az nincs neki, nagyjából három óra alatt végigviszed, és utána még a többjátékos módot sem fogod soha a büdös életben elővenni. Azt kifejezetten nem akarom, hogy valaki befürödjön a program megvételével, ezért, most kifejezetten szigorú leszek az értékelésnél.







E.T. A BESZÉLGETÉST KÉR A JURASSIC PARKBÓL...

UNIVERSAL STUDIOS
THEME PARKS
ADVENTURE



AKIKEL FELTÉTLEN BESZÉLJÜNK

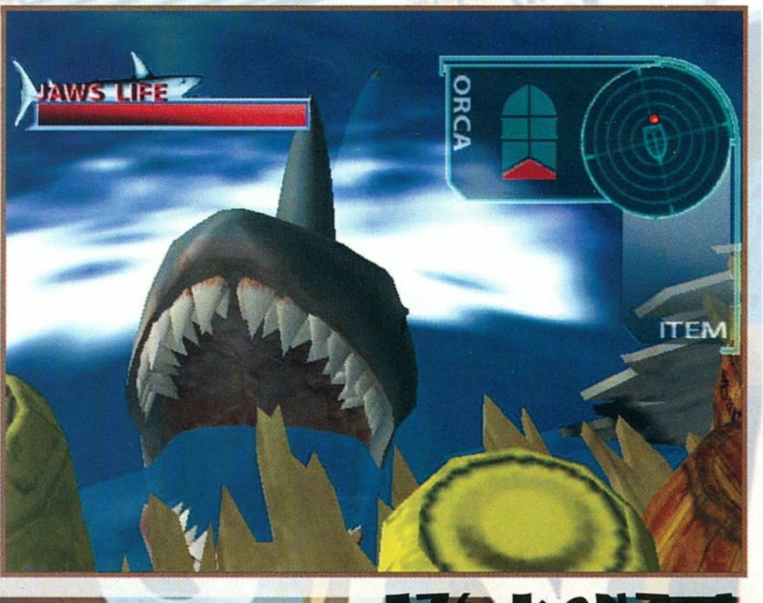
A fickó, aki kontrollerrel álldogál a nagy kétsávos betonjárdán. Nála, ha akarjuk, ki-be kapcsolhatjuk a joy rezgő funkcióját.

A Park Entrance-nél mászkál egy dolgozó (a park munkásai jellegzetes egyenruhát hordanak), kicsivel arrébb azon a képernyőn, ahol a sarkon két ember feje felett is megjelenik a kérdőjel, beszéljünk velük a park térképéről, utána menjünk vissza a bejáratnál a dolgozóhoz, tőle megkapjuk a térképet. Amit az X-szel lehet elővenni a későbbiekben.

Az első western városos képernyőn szokott álldogálni egy nagyobb termetű férfi, aki az állandóan eldobált szemét miatt aggodalmaskodik. Innentől kezdve a park tele lesz eldobált papírgalacsinokkal, ezeket összegyűjtve és a szemetesekbe kidobva némi plusz pontokra tehetünk szert.

E-PASS: néha megjelenik egy munkás a Woody mellet, ahol cserélgetni lehet a cuccokat, tőle kaphatod meg ezt az egyszeri belépésre jogosító jegyet, amivel egyébként az összes attrakció látogatható soron kívül. Ilyet amúgy venni is lehet Woody-nál 1000 pontért.

Van egy fickó a Waterworld bejáratánál, aki az elveszet mobilját keresgéli, kicsit elbeszélgetve vele, megtudhatjuk azt is, hogy előzőleg az E.T. részlegben járt, menjünk tehát vissza oda, az egyik padon találjuk az épp csörgő telefont. Vigyük vissza neki a Waterworld bejáratához. Útközben azonban ránk csörög, hogy időköz-





ben már átsétált a western érába, vegyük tehát az irány oda. A tag a sarokban álldogál, és hálából 1000 ponttal jutalmazza a segítségünket.

A MINI-JÁTÉKOK

E. T. ADVENTURES: E.T. nagy bajban van, az űrhajója, hamarosan visszaindul a Zöld Bolygóra, ő azonban a városban ragadt! Ugorjunk a biciklire, és mint a filmben szállítsuk el az erdőben az űrhajóhoz. Az A gomb a tekerés, a B a fék, a figuránkat a Le és a Fel iránnyokkal irányíthatjuk. Használjuk ki a gyorsítókat és az ugratókat, a jobb időeredmény elérése érdekében. Arra azonban figyeljünk, hogy leérkezésnél a hátsó kerékre essünk, különben felborulunk. Ehhez használjuk az analóg stick Bal irányát. Félúton megnézhetjük az egyik leghíresebb jelenetet is a filmből (tudjátok a holdast). 2D-s megjelenítésű pályán, amin jobbrólbalra haladhatunk. Előremutató?

ANIMATED CELEBRATION - Travia Quiz Contest: valami arrébb az E.T. mozitól, az egyik sarkon álldogál Winnie Woodpecker akinél kvízjátékot játszhattunk, természetesen a téma mindig a különböző Universal mozifilmekre vonatkoznak. Összesen 10 kérdésre kell tudnunk a helyes választ, hogy megnyithassunk további két mini-játékot. Minden játéknál lehet 2 rossz válaszunk, kizárni csak a harmadiknál fognak. A behozható mini-játékok: tologatós puzzle kirakó, és párkereső. Megéri érte szenvedni?

JAWS: A híres Cápából játszhatunk el egy jelenetet. A hajón található ládákkal és különféle hordókkal kell távol tartanunk a félelmetes ragadozót. Az A-val tudjuk felemelni azokat, majd szintén az A-val lehet eldobni is. Figyeljük a radart, hogy merről közelíti meg a bárkát a cápa. A hajó összesen hét helyen sérülhet utána game over. Csak hibátlan teljesítményért kapjuk meg a piros bélyegzőt.

JURASIC PARK: a dínós filmből a dzsipes üldözéses rész lett megjátékosítva. Az analóg stick-kel irányítod a gépfegyvert, az A-val lősz. Nyomva tartva gerjesztheted a fegyvert. Jó hosszú rész egy csomó szárazföldi és repkedő őslénnyel. Az ugratóknál kapaszkodj a kiírt blokkokkal (L vagy R), hogy ne veszítsd el az egyensúlyodat. Vigyázz, hogy a dzsip le ne amortizálódjon teljesen. A grafika itt is elég gyér, semmi normális háttér, a hüllők mozgásfázisai pedig kritikán aluliak.

WILD WILD WEST: A vadnyugaton célba lövés következik. Három képernyő egyre nehezedő ellenfeleket kell magunk mögé utasítani. Az analóg stick-kel irányítod a célkeresztet, az A-val újratölthetsz, a blokkokkal pedig lőni tudsz. Három képernyő, fél-fél perc.

BACK TO THE FUTURE: az egyik kedvenc trilógiám. Sajnos a filmhez vajmi kevés köze van. Az állat Biff meglép a Delorean-nel, és el akar tűnni az időben. Woody az ingujjából elővarázsol egy másik időgépet, azzal eredünk tehát a nyomába. Jobb oldalt fent látod Biff gépének energiáját, egyszerűen csak le kell zúznod mielőtt lejár az időlimit. Egyszerű alagútszerű pályák.

BACKDRAFT: Asszem ez a rész a nálunk Lánglovagokként bemutatott film alapján készült. Tűzoltóként kell felderítenünk egy nagyobb épületet. Az A gombbal használhatjuk a hátunkra erősített vízfecskendőt. Útközben felszedhetünk szíveket amik pluszok az energiánkhoz, és kézi poroltókat is. Amelyik helyiségben megmentendő ember van, jól hallható a segélykiáltásuk. Megjegyzem, az embereket is "fel kell venned".

A SZÉTSZÓRT BETŰK

I - a nagy Universal földgömbös képernyőtől jobbra, a fák között a földön hever.
S - az Universal Studio földgömbös képernyőtől amerre az út vezet, balra az oszlopok mögött van.
S - Winnie Woodpeckerrel szemben a földön.
R - a fickónál, aki a térképről magyaráz, a bal oldali képernyőn, a betonon.
L - azon a sarkon, ahol egy nagyobb csapat galamb csipeget a földön.
D - az első western hangulatú képernyő sarkában találod.
O - a Drive In autós kajálda előtt a parkettán figyel.
U - a kifeszített cápa előtti képernyőn a parkoló kocsi mellett.
A - egy képernyővel lejjebb, középen az úton.
S - a Jurassic Park bejáratánál.
E - amint elhagyod a Jurassic Parkot, a kínai mintára épült ház előtt a járdán lesz.
U - azon a képernyőn találod, ahol a sárga stoptábla és az amerikai zászló is van. A színes kövezet miatt nehéz észrevenni.

A maradék négy lelőhelyét rátok hagyom, legyen valami izgalom is a játékban.

EGYÉB ÉRDEKES-SÉGEK

Külön bónuszpontok járnak azért, ha a parkban grasszáló híres személyiségeket (Pl.: E.T., Frankenstein, Woddy kishuga, és kisöccse, Chilly Willy), megtalálod és kezet is fogsz velük. ők véletlenszerűen tűnnek fel a park különböző részein

A 40000 pontba kerülő légdeszka megvásárlásának nincs értelme. Lényegi funkciója ugyanis nincs a játékban, csak gyorsabb vele a közlekedés.

CSIPI M LEE

Csipimlee@576.hu









UNIVERSAL STUDIOS THEME PARK

KEMCO

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 BLOKK

✓ A RÉGI FILMEK HANGULATOSAK
× AZ EGÉSZ MEGVALÓSÍTÁSA SIRALMAS

5.5 pont

Miközben ezeket a sorokat gépelem, már javában tart a kettős rendezésű futball világbajnokság. (Ebből mindjárt le is vonhatjuk a következtetéseket, hogy Csipike megint az utolsó pillanatban fogja leadni a cikkeit.) Ismét eltelt négy év, és mi a futball kedvelői megint el leszünk látva egy teljes hónapig jobbnál jobb mérkőzésekkel. Én személy szerint a németeknek (már '86 óta), a braziloknak, és a két házigazdának szurkolók. Az egyedüli üröm az örömben, hogy a mérkőzések miatt kénytelen vagyok már kora hajnalban lelket verni magamba, és bizony igen nehezen tűri a dél körüli keléseket megszokott szervezetem az átállást. No de félre az én személyes problémáimmal. Itt az új ISS, amit a kettes sorszámmal jelöltek meg az alkotóik. A Martin úgy nyomta a kezembe, hogy hihetetlen szájfer a cucc, mindenképp erről kell egy oldalon értekeznünk, nem pedig az inkább közkedveltebb FIFA-ról. Így aztán az ment fél oldalra, erről pedig egy kicsivel részletesebb tesztet olvashattok alant. Azért, hogy némileg segítsek a két játék közti döntésben, imitt-amott majd összehasonlítom a két programot. Az intro példának okáért ebben a játékban sem sikerült valami túl fényesen!

Köztudott, hogy az ISS nem hivatalos FIFA játék ezért csakúgy, mint az előző részekben itt sem a valódi nevükön szerepelnek a játékosok, ezért lehetséges, hogy a braziloknál Roberto Carlos-t itt, mint R. Kardos-t találjuk meg. Ezzel egyetemben ne is keressünk klubcsapatokat vagy hivatalosan bejegyzett FIFA kupa, illetve bajnokság-sorozatokat. Aki tehát az adatok valósághűségére vágyik, az jobban jár a FIFA-val. Az ISS-ben viszont jóval több (szinte az összes) nemzetközi válogatott megtalálható, még mi is! Továbbmegyek! A nagy névelirogatásban, valami úton-módon sikerült a magyar válogatott oszlopos tagjainak neveit helyesen leírni! A menüben a már jól megszokott játéklehetőségek várnak ránk, barátságos meccs, nemzetközi kupa, világ liga, gyakorlás, meg hasonló dolgok.

Az irányítás maradt a jól bevált forma, mindösszе hozzáigazították a Gamecube kotrolleréhez. Az ISS-t leginkább itt szokták támadni, hiszen relatív nehezebb elkezdeni vele a valódi játékot, ellenben a FIFÁ-val, ahol gyors sikerélményeink lehetnek. Ezzel egyet kell értenem, de ha egyszer vette az ember a fáradtságot, és lenyomott jó néhány meccset, és megismerkedett a gombkiosztással, és azok variációival nem hiszem, hogy nagyobb gondot jelentene a gólszerzés, mint a FIFÁ-ban. Minden ott van feketén-fehéren a gépkönyvben. Ha viszont szigorúan a tényekre szorítkozunk, el kell ismernem, kell némi idő, mire kitapasztaljuk, hogy melyik az a pont, ahol a lövésgombot már felengedhetjük, mert kellő szufla van a lövésben, viszont még nem bikáztunk bele akkorát, hogy a bogyó kiszálljon a stadionból. Ez persze csak egy szólás, nincs az az isten, aki ekkora építményekből ki tudná rúgni a labdát.





AMIT A NŐK CSAK A MEZCSERÉK MIATT SZERETNEK

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

A stadionok kidolgozottsága igen impresszív, rengeteg poligonból, hatalmas építményeket húztak fel a virtuális gyepszőnyegek köré. Dizájnos egytől-egyig mind. Ami a közönséget illeti, viszont csúfosan alulmarad az ISS. A szándékosan elhomályosított pár mozgásfázisból álló nézősereg meg merem kockáztatni, hogy még mindig sprite-okból áll. Hát kérem szépen, hol van ez a FIFA dinamikus élő-lélegző közönségéhez képest. Itt csak néha tünedezik fel egy-egy nemzeti színű lobogó, bár meg kell hagyni, hangjuk az van.

Ami mindenképp az ISS mellett szól, hogy a játékosok mozgása sokkal szebben lett kivitelezve. Mondom csak a mozgása. Gondolom én, ez lehetett az a pont, ami a Martint is megfogta a játék vizualitását illetően. Egyszerűen fogalmazva a sportolok hitelesebben, lazábban, emberszerűbben mozognak a pályán és azon kívül egyaránt, nincs fázisugrás, minden nagyon simán folyik egybe. Az operatőrök követik a gólszerző játékos örömtáncát, és az egyéb, nem a játékra irányuló momentum (szabálytalanság utáni reklamáció stb.) is életszagúbb az ISS-ben. A kidolgozottságra azonban már itt is lehetnek panaszaink. A jól bevált módszer alapján, megpróbálták az összes játékost a valódi tulajdonságai alapján lemodellezni, ez leginkább a fejszerkezetüknél (a majom Zidane például ott kopasz, ahol kell) és a magasságuknál jön le a képernyőről. A végtagokkal mintha nem törődtek volna annyit, hozzáteszem, hogy ez még mindig elfogadhatóbb, mint a FIFA felfújt lufifejű játékosai. Mert abban a programban, egynémely játékosnak irreálisan és nevetségesen nagyra sikerült a buksija. Egyéb hiányosság még, hogy mintha spóroltak volna a vonalbírókon, többször is előfordult, hogy a két partjelző, mintha csak egypetéjű ikrek lettek volna. A megszólalásig hasonlítottak egymásra, mind testalkat, fejszerkezet, de még hajszínt is beleértve. Egyébiránt a bírók, mint minden focijátékban, most is túl szigorúak.

A kommentátor mondanivalója nagyjából megegyezik a két játékban, az ISS-é sem kiemelkedő, de nem is botrányosan rossz. Egyébként meg kristálytisztán hallható, amint például a gólszerző nevét bemondja a hangos.



A rengeteg opcióról beállításról most nem kívánnék nyilatkozni, hiszen a legtöbbjükkel már találkozhattunk a sorozat előző darabjaiban is. Végre kivették a játékból a Goal Kick feliratokat is. Annyit azért még fél mondatban megemlítenék, hogy ismét van játékos-készítési lehetőségünk.

Itt a cikk végén már csak annyit szeretnék hozzátenni, hogy minden egyes újabb és újabb verziójú fociprogramoknál elmondjuk/ják a kollegák, hogy milyen hihetetlenül életszerű az egész, meg hogy jövőre hova fog fejlődni a játék, ha már most ilyen eszméletlen kidolgozott. Szóval nézzetek meg egy világbajnoki mérkőzést, majd rögtön utána rakjátok be bármelyik focijátékot, és meg fogjátok látni, miért mondom azt, hogy még évek kellenek ahhoz, hogy akár csak egy tizedét is belezsúfolják egy játékba, azt a sokszínűséget és szépséget, ami a valódi zöld gyepen zajlik.

CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu





ISS 2

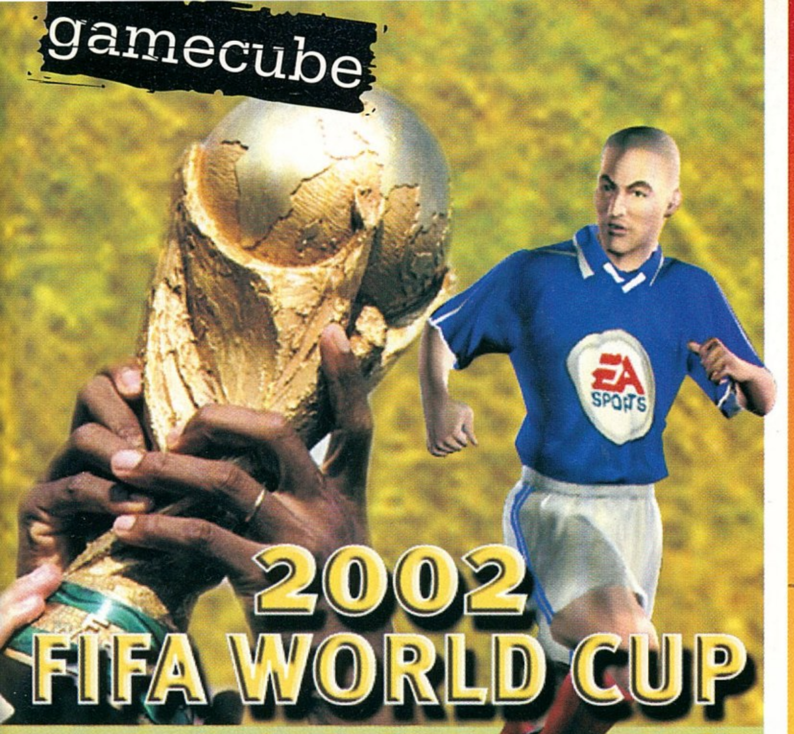
KONAMI

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
4-44 BLOKK

✓ GYÖNYÖRŰEK A JÁTÉKOSOK
× A STADIONOK VISZONT ÉPP ELLENKEZŐLEG

8.5 pont

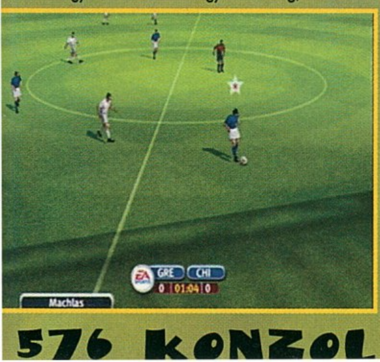


2002 FIFA WORLD CUP

Sajnos azt kell, hogy mondjam, hogy a soron következő FIFA játék, mely az épp folyó világbajnokságot dolgozza fel, hangulatilag nagyon el lett rontva. Ez már valami rejtett formában lejön a kezdő képsorokban is, ami egyébként igencsak rövid, és kifejezetten unalmas ezzel a zenei kompozícióval megtámogatva. De több egyéb, a játékmenetet nem túl szorosan befolyásoló hangulati elem, és a körítés sem éri el azt a színvonalat, ami az új évezred első világbajnokságát joggal megilletné egy hivatalos FIFA játékban. A program némileg több nemzeti tizenegyet tartalmaz, mint ahányan kijutottak Dél-Koreába és Japánba, örömre azonban semmi okunk, válogatottunk nem szerepel a választható csapatok között. A lehetőségeink igen puritánunk, van barátságos mérkőzés, és a "vébé". Ez utóbbinál megjegyezném, hogy sajnos a selejtezőket nem játszhatjuk újra, mindössze a 32 csapatos döntőben vehetünk részt. Tudom, hogy ez nem egy "Road to..." játék, de ez nagyban megnövelte volta a szavatosságot, és így legalább, ha csak virtuálisan is de megpróbálhattuk volna bejuttatni a magyar válogatottat. Furcsa módon kezdhetünk világbajnokságot olyan csapattal is, akik egyébként nem jutottak, ki ez kissé számomra illúzióromboló volt, de tegyük hozzá, hogy az adott ország futball rajongóinak nagy pozitívum, még ha minket ez egy cseppet sem érint. Bár azt sem hiszem, hogy Jeromos közlegény az Afgán fronton ezzel fog játszogatni a harckocsiba tápra kötött GC-jével, csak, mert a dávid-csillagos csapat is bekerült a stuff-ba. A program tud mindent, amit az előző FIFA játékok és még annál is többet. A grafika a játékosok és a stadionok kidolgozása gyönyörű, persze azért még nagyon messze vagyunk a valóságtól, de ezek kidolgozottsága mindenképp dicséretet érdemel. Még pár év és lassan tényleg eljutunk oda, hogy a játékos tényleg az adott szituációnak a legmegfelelőbben fog reagálni, bár azért már most is rengeteg mozgásfázis van lekódolva a játékban. Személy szerint nekem még nagyon bejött a "mátrixos" kameranézet, amikor például egy szabálytanság után hirtelen ráközelít a játékos arcra az operatőr, erre egyébként az életben is nagy figyelmet fordítanak a vb-n. A GC tulajok sajnos kénytelenek megvenni eredetiben a programot, ezért aztán az opciókra egyáltalán nem térnék ki, benne van minden a gépkönyvben, a számtalan újítást onnan nagyszerűen kitanulható. Esküdnék rá, hogy a kommentátor ugyanaz a tag, aki az előző FIFÁ-kban is szövegelt, marha unalmas angol stílusban mondja a mondanivalóját, mondjuk, ki lehet kapcsolni. Persze az lenne az igazi, ha minden FIFA játék előtt országonként felvennének egy-két kommentátort, én például szívesen hallgatnám, az állandóan elfogult Knézy-t a meccsek alatt. Ami viszont a hangulat mindenképp csak közepest érdemel az a körítés. Például a gól után túl gyorsan indul meg a visszajátszás, a legtöbb esetben nem is látjuk a játékosunk gólörömét, vagy ha igen lassított felvételben komolyzenei aláfestéssel, ami igaz a menükre is. Lehet, hogy ez valakiket tűzbe hoz, engem hidegen hagyott. Láttam mindhárom újgenerációs változatát a játéknak, és azt kell, hogy mondjam mind az Xbox, mind a GC változat jobb, mint a PS2-es. Annak ellenére, hogy múlt hónapban Dzson, ahol csak tudott belekötött az X-es változatba, de hát ő PS2 tulaj, úgyhogy a véleményére nem adunk :-). Ennek ellenére szerintem jobban jártok, ha megvárjátok a FIFA 2003-at, az egy sokkal tartalmasabb játék lesz, több csapattal stb. GC tulajok pedig kifejezetten gondolják meg a vásárlást, hiszen már piacon az ISS2.

ÜBER ALLES DEUTCHLAND VÁLOGATOTT!!!





2002 FIFA WORLD CUP

EA SPORTS	
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
49 BLOKK

✓ VALÓSÁGHŰ
× ENNÉL AZÉRT TÖBB KELL TARTALMILAG

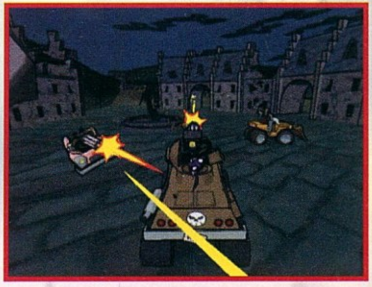
8.5 pont



TESZT CEL DAMAGE

Egy kicsit buta és nagyon sablonos kerettörténet köré építették fel a Cel Damage-t a készítők. Adott egy tévécsatorna a Toon TV. Ezen a csatornán a legkedveltebb műsor a hetente megrendezésre kerülő Cel Damage című "Pusztító Derbi", ami a csatorna leghíresebb rajzfilmsztárjai közt zajlik. A küzdelmeknek hat állandó résztvevője van. Violet egy tinédzser anime démon lány Ázsiából, egy APC-vel száll a harcba, melyre egy gépfegyver van felszerelve. Sinder a kis ördög egyesen a pokolból lett kiebrudalva, merthogy még felettese parancsait sem volt hajlandó követni. B.T. Bruno egy buldózer volánja mögül aprítja ellenfeleit, a versenyek megrendezése előtt ugyanis egy építkezésen dolgozott, a hatalmas nyeremények megszerzésének érdekében nevezett be a versenysorozatba. Fowl Mouth a 30-as évek B-movie korszak egyik gengszterfilmjéből csöppent ide, alapban egy dobtáras gépfegyverrel van felszerelkezve. Dominique Trix, a női emancipációt hivatott jelképezni a csapatban, kinézte leginkább egy barbie babára emlékeztet és járműve is egy rózsaszínű caddy. Az utolsó a sorban Flemming, a meg nem értett zsenikölyök, saját tervezésű légpárnás közlekedési eszközével nevezett be a versenyre, amikre igen gyilkos lézerágyúk kerültek. Nos ez a hat szereplő választható a játék elején, ami voltaképpen nem más, mint egy arénaharc járművekkel, felszedhető speciális fegyverekkel, mondjuk mint a Vigilante. A különbség csupán annyi hogy ezúttal a készítők rajzfilmszerű grafikát alkalmaztak. Én háromféle versenytípust találtam a mini-DVD-n. A Smack Attack-ban elsőként kell elérnünk a "Pusztítási" határértéket a győzelemhez, ennek érdekében ugye legcélravezetőbb, hogy leamortizáljuk az ellenfeleinket. A Gate Relay sincs túlbonyolítva: a pálya két végében elhelyezett kapukon kell egymás után áthaladni. A Flag Rally-ban pedig a négy zászló összegyűjtése után kell megcélozni a célkört. A nekünk szimpatikus szereplő kiválasztása után elkezdhetjük sorban behozni a pályákat és a felszedhető fegyvereket, amihez nem kell mást tennünk, mind végezni a szintekkel. A küzdelem egy nagyobbacska 3D-s terepen zajlik, a különböző kupák pedig mind más miliőbe vannak megrendezve, például van sci-fi helyszín vagy épp dzsungeles. Az ellenfeleken a környezet adta csapdák is nehezítik az egyszeri játékos életét, a dzsungeles pályán példának okáért sok bosszúságot okozhatnak a Jedi visszatérben a kétlábú lépegetőket is szétzúzó lengedező farönkök. A grafika rajzfilmszerűen egyszerű, abszolút nem használja ki a gépben rejlő lehetőséget, a zenék középszerűek, a hangok jók, a kezelés egyszerű, a járművek dinamikusan és jól irányíthatóak. A felszedhető fegyverek már messziről kitűnnek a háttérből, megtalálásuk nem lesz gond. Idővel rengeteg fajtát aktiválhatunk. Bár az igazat megvallva a látványosabb aprító eszközök (például balta a motorháztetőn) sem lendítik át a játék egyik komponensét sem a közepes osztályzaton. Vannak főellenségek is, akik legyőzésük után szintén választhatóak lesznek. Ennyi a Cel Damage nem több, az még hozzá kell tennem, hogy lehet négyen is játszani. Ha engem kérdezel értelmetlen, és tartalmatlan a program, jobban jársz, ha messzire elkerülöd. Ha sok ilyen program jön a közeljövőben, a GC is hamar az N64 szintjére redukálódik majd.

CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu



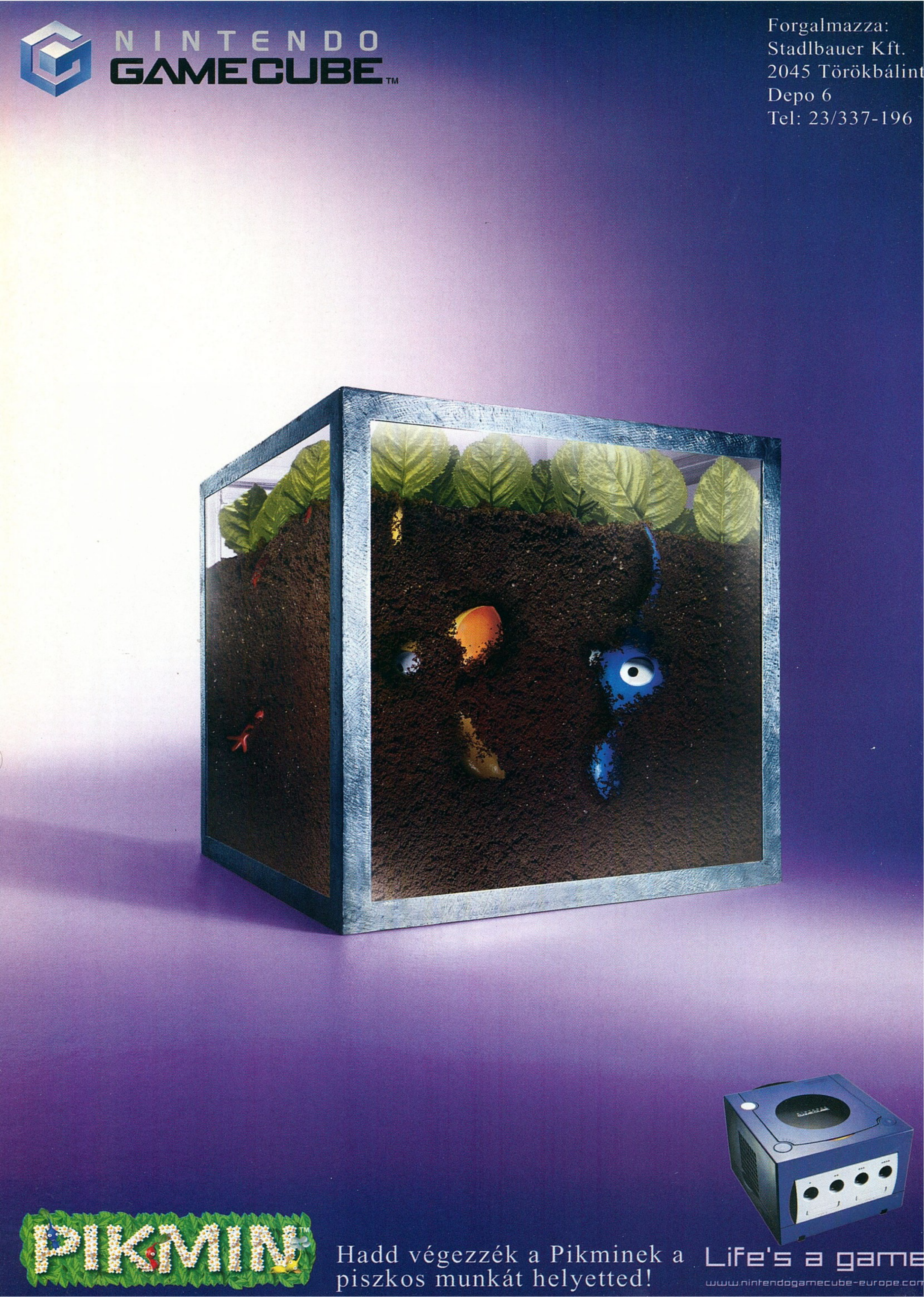
CEL DAMAGE

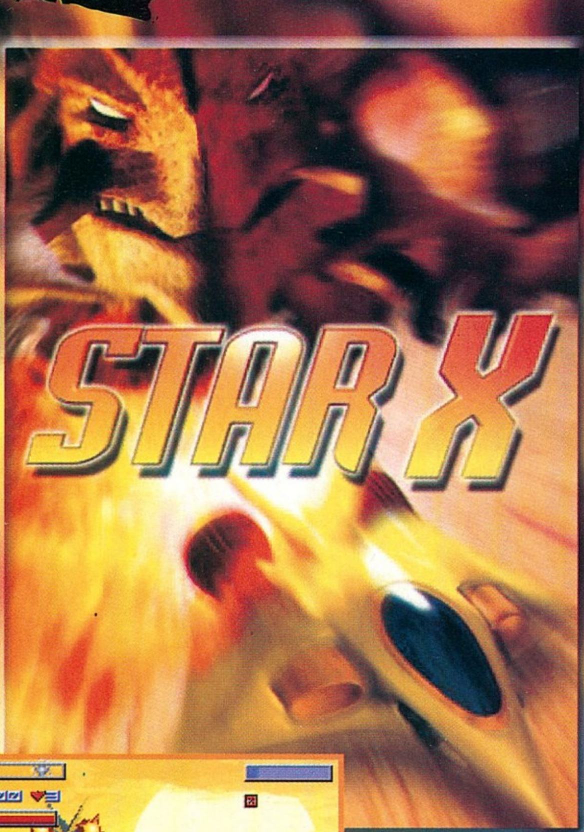
EA GAMES	
GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-4 JÁTÉKOS
2 BLOKK

✓ NEM SOK VAN NEKI
× ÉRTELMETLEN AZ EGÉSZ

4 pont


NINTENDO
GAMECUBE
Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint
Depo 6
Tel: 23/337-196
PIKMIN
Hadd végezzék a Pikminek a piszkos munkát helyetted!
Life's a game
www.nintendogamecube-europe.co





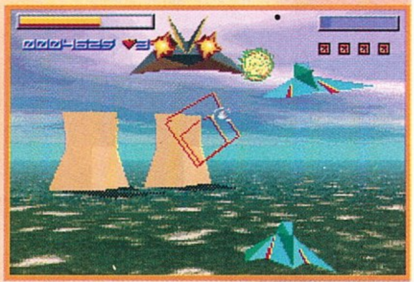
SZTÁR VÓRSZ IKSZ

A flotta méltósággal úszott át az űr végtelen óceánján. Cirkálók, hatalmas parancsnoki hajók, és a körülöttük zümmögő vadászrajok – a Föld teljes hadiereje. Kivételesen nem a pusztítás volt a cél, a flotta most békét kötni ment, egy olyan békét, mely évszázadokra előre nyugalmat teremet a galaxisban. Az Idegenek már várták őket. Apró űrvadászod ablakán kitekintve iszonyatosnak tűnt az Idegenek hadereje, már-már valószínűtlenül hatalmasnak. A parancsnoki hajó megállt, a földi delegáció elindult az idegenek hajói felé. És ekkor megtörtént a tragédia. Egy apró robbanás volt csak, piciny villanás az űr sötétjében, de ami utána következett, az maga volt az apokalipszis, a megvalósult rémálom. Robbanások mindenhol, kettészakadó hajók, artikuláltan üvöltések a rádióban. Magad sem tudod, hogy hogyan úsztad meg. Egy biztos: te vagy az egyetlen túlélő, és úgy tűnik, a Föld utolsó reménye az Idegen invázióval szemben...

No kérem, ez lenne a Star X alapsztorija, szerénytelenségem által előadva. A mini-novella csak azért volt szükséges, mert már untam leírni századszor a szokásos "jönnekagonoszidegenek fussonmindenki amerrelát" sztorivonalat. A történet ősprimitív, de ez a Star X esetében megbocsátható: egy űrhajós-lövöldözős anyagnak muszáj, hogy ilyen sztorija legyen, ez hozzátartozik a hangulathoz. A játék amúgy egy Star Fox – klón, és ráadásul nem is rossz. Huszonkilenc pályán keresztül kell majd irtanunk a gonosz idegeneket, ráadásul minden harmadik pálya végén egy főellenféllel is el kell majd bánnunk. A műfaj íratlan szabályainak megfelelően a játék kegyetlenül nehéz, tapasztalatlanabb űrharcosok nyugodtan válasszák az easy fokozatot, a rendelkezésre álló három élet még így is hamar el fog fogyni. A felszerelés is a szokásosnak mondható: az alap lézeren kívül dobhatunk smart-bombot, ami mindenkit kipurcant a képernyőn (ezekből persze korlátozott készlet áll rendelkezésünkre) valamint bevethetjük boost-képességünket – magyarán szólva alaposan begyorsíthatjuk a hajót. Lesznek olyan pályák, ahol a tereptárgyak miatt a navigálás legalább annyira nehéz, mint az ellenfelek lelövöldözése. Itt vesszük hasznát, hogy a felső gombokkal bedönthetjük a hajót, elkerülve a szűkebb átjárók oldalával való kellemetlen találkozást. Az irányítás kissé nehézkes, egész végig olyan érzése van az embernek, hogy nem tud pontosan célozni – joggal, mivel az iránygombokkal lehetetlen, egy analóg kar kéne ide. Analóg kar nincs, nem is lesz, szegény ember vízzel főz, és az opciókban alaposan felnyomja a D-pad érzékenységét, így növelve meg esélyeit a hordában támadó ufókkal szemben.

Külcsín oké, belbecs oké, a hangulat azonban elmarad a Star Fox-tól. Hiányoznak a jellegzetes karakterek, meg a jó dumák. Ez van, a Star X ennek ellenére korrekt játék, a SF Advance megjelenéséig jól elleszünk vele.

Liquid



STAR X

BAM!

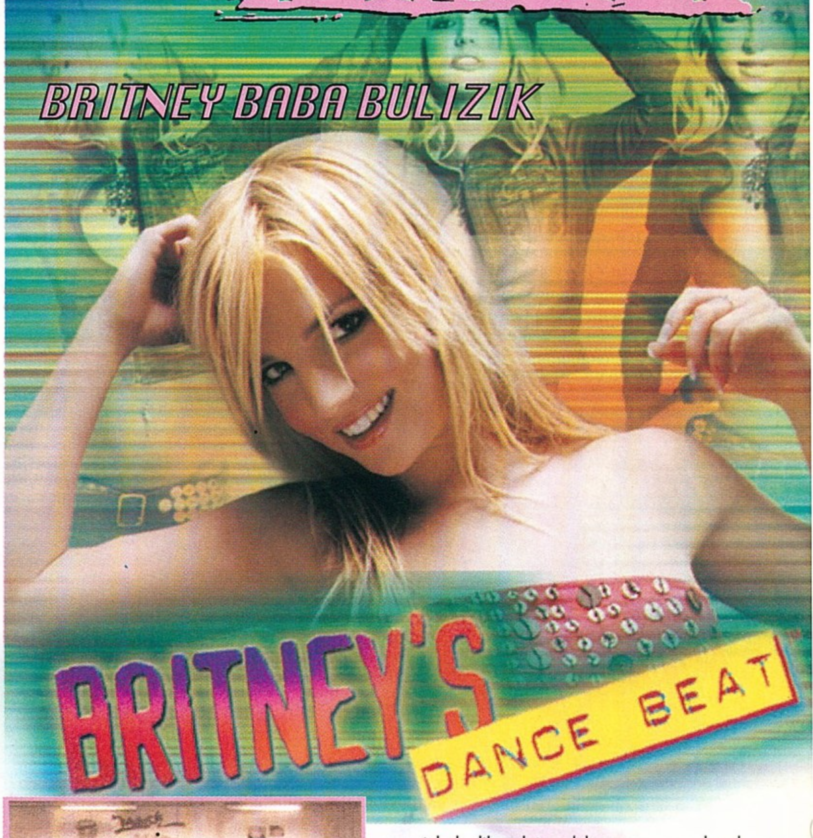
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS

✓ KORREKT GRAFIKA, JÓ ZENE
× UNALMAS, EGYSZERŰ

7 pont

BRITNEY BABA BULIZIK





Britney Spears a tévében, Britney Spears a moziban, a rádióban, újságokban, plakátokon – Britney Spears mindenhol. Az ifjú hölgyemény népszerűsége vitathatatlan, az viszont már erősen elgondolkodtató, hogy a (csapon kívül) most már szeretett GBA-nkból is ő folyik. Milyen játékot lehet csinálni egy tinisztár főszereplésével? Persze, hogy táncikálósat, igen furcsán festene a leányzó egy brutális beat'em up, vagy egy autóverseny főszereplőjeként, bár, ha jobban belegondolok, manapság már mindenre képesek a tisztelt kiadók a siker (meg persze a vaskos dollárkötegek formájában realizálódó bevétel) érdekében. A táncos-zenés játékoknak elég szép hagyománya van már konzolokon (tulajdonképpen itt született meg a stílus) és az olyan gyöngyszemek, mint a PaRappa, vagy a Dance-Dance Revolution tisztességes és lelkes rajongótábort szereztek a műfajnak. Gamboy Advanceon még nem volt szerencsém egy ilyen jellegű gémhez se, a Britneys Dance Beat az első, és az anyag alaposabb szemrevételezése után azt kell, hogy mondjam: remélem ebben a felállásban az utolsó is.

A Britneys Dance Beat (amit ezentúl BDB-nek fogok becézni) a műfaj megcsúfolása, pofátlan kísérlet arra, hogy a népszerű popsztárocska nevének felhasználásával pénzt csaljanak ki a szerencsétlen vásárlók zsebéből. Az egyszer oké, hogy táncolni kell, de ne legyen már ilyen primitív, a macska rúgja meg! Adott fél tucat szám (Spears néni ismertebb slágerei, élükön a Hitmibébivánmórtájmal) amire különböző mozdulatokat leszünk kénytelen végezni akkor, mikor a képernyő bal oldalán mozgó kis radarszerűség azt számunkra megparancsolja. A játék összvissz két gombot használ, ezeket kell felváltva nyomkodnunk. A legjobb az egészben az, hogy a gombnyomkodás minimálisan sincs összhangban a zenével, ritka az olyan pillanat, amikor némi ritmust lehet felfedezni a gép által diktált ütem és a valódi zene között. Botrány. A PaRappa-t egy idő után akár becsukott szemmel is lehetett játszani, annyira ritmusos és kézre álló volt az egész, ez az izé pedig magasról tesz a műfaj alapkövetelményeire, és felrúg minden szabályt, amit az elődök lefektettek. Tartalmilag sem jeleskedik a drága, lehet egyszer gyakorolni (egy táncteremben) aztán ugyanezt eljátszhatjuk "élőben" egy koncert keretein belül is, persze ugyanazokkal a számokkal. Britney bébi animációja az egyetlen, ami az elvárható szint közelében mozog, minden más felejthető kategória – beleértve a zenéket is, melyek leginkább az eredeti számok Lagzi Lajcsi-féle lakodalmas feldolgozásainak tűnnek.

Spears kisasszony művészetéről megvan a magam különbejáratú véleménye (ezt most a hely szűkössége miatt nem osztom meg veletek), de ennél azért ő is többet érdemelt volna. A BDB unalmas, összecsapott játék, az alkotói pedig megérdemelnék, hogy ezzel a borzalommal kelljen játszaniuk egész hátralévő életükben. Csak kőkemény, mindenre elszánt rajongóknak!

Liquid



BRITNEYS DANCE BEAT

THQ

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	ELMEGY

1-2 JÁTÉKOS

✓ BRITNEY DOMBORULATAI
× UNALMAS, EGYSZERŰ, MINT A KAPANYÉL

3 pont



MINI TESÓK AKCÓBAN

A gonosz Zooliganok az univerzumot fenyegetik, és minden esély megvan arra, hogy hamarosan az összes ismert bolygót ők uralják. Az emberiség egyetlen reménye Blender, a némileg kutyára, némileg meg egy kifordított zoknira hajazó animalman (emberállat, állat-ember, ahogy tetszik), az őt segítő szervezet, a Cosmos Keepers, és persze a Mini Bros-ok, akik a bolygókon szétszórva találhatók.

Igen, tudom. Elsőre eszméletlen nagy ökörségnek tűnik, de higgyétek el, nem az. Illetve: az, csak éppen a szó jobbik értelmében. Egy aranyos ökörség, egy olyan platformjáték, ami végre a megszokott ugrabugráláson kívül egyedi hangulatával is le tudja nyűgözni a játékosokat. A Blender Bros egy végtelenségig kawai (azaz aranyos, cuki – japán kifejezés, és nagyon illik ide) játék Blender karaktere imádnivaló, az animációja tökéletesen illik a figurához, és körülötte röpködő/ugráló Mini Bros is nagyon jól néz ki. A Mini Bros-okból van vagy húsz, a játék elején egyet kapunk, a többit úgy kell megszereznünk a hét (több alpályára osztott) bolygó valamelyikén. A Bros-ok kis segítőtárak, különböző speciális képességekkel – ezek nagyban fogják segíteni Blender barátunkat a harcban, illetve az akadályokon való átjutásban. A fentebb már említett speciális tulajdonságok ráadásul fejleszthetőek is (a Cosmos Keepes Shop-ban), az ellenfelek agyoncsapdosása után elkobzott csontocskákat tudjuk beváltani új skillekre. A Blender Bros játékmenete változatos, a pályák kellőképp bonyolultak (segítségünkre szolgál Blender L-el aktiválható hallása, mellyel egyrészt a kijárat, másrészt a pályán elrejtett Mini Bros fellelhetőségét tudjuk egy nyíl segítségével meghatározni), és mellesleg nagyon stílusos, leginkább a jobb rajzfilmekre emlékeztető grafikával van előadva az egész. Külön dicséretet érdemel még a zene, aminél jópofábbat ritkán hallani, príma hangulati aláfestést ad főhősünk kalandjainak. Ha beleuntunk az ugrálásba, meg az ellenfelek szivatásába, jöhetnek a minigamek: ezek versenyzős játékok, olyan nagyszerűen megvalósítva, hogy akár magukban is megállnák a helyület. Az Infogrames nagyon telibe talált ezzel a játékkal, ha nem tudom, hogy európai gyártmány, biztos japán fejlesztőknek tulajdonítottam volna. Komoly, agytornásztató feladatokat senki se várjon tőle ez "csak" egy platformgame, de annak nagyon jó: kitűnően alkalmas a Golden Sun-ban vagy a Breath of Fire-ben megfáradt játékos számára egy félórás, bú- és gondfelejtő kikapcsolódásra. Kihívás van benne, az összes Mini Bros megtalálása és felfejlesztése nem könnyű feladat (néha nagyon nem az, a még meg nem szerzett Bros-ok miatt teljesíthetetlennek tűnő akadályok piszkosul idegesítőek tudnak lenni), mint ahogy néha a pályák teljesítése sem. A fiatalabb korosztálynak kifejezetten ajánlott, de a gyermeki lelkületüket még nem teljesen elfelejtett felnőtt versenyzőknek is érdemes menni vele egy kört, mert a hangulata elsőrangú.

Liquid





BLENDER BROS

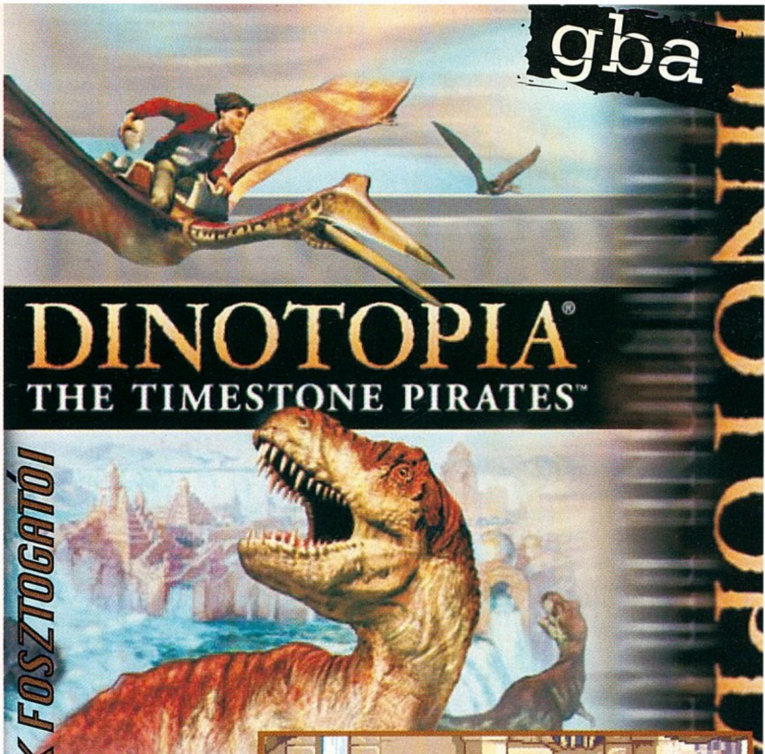
INFOGRAMES

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS

✓ KAWAI GRAFIKA, VÁLTOZATOS
× NÉHOL ELÉG NEHÉZ

8 pont



AZ ELVESZETT DINÓTOJÁSOK FOSZTOGATÓI

A dinók nagyon futnak mostanság, Spielberg bácsi lassan tíz éves alapvetése (a Jurassic Park ugyebár) által elindított mánia csak nem akar csillapodni. A trilógiává bővült Jurassic-sorozat alapján készült GBA-s játékhoz már volt szerencsénk, most itt az idő, hogy egy sokkal elvontabb, és őszintén szólva számomra sokkal szimpatikusabb nézőpontból vizsgáljuk meg a dinók világát. Kis hazánkban sajna (tudtommal) nem kaphatók James Gurney Dinotopia regényei, melyekben egy olyan elveszett világról olvashatunk, ahol a dinoszauruszok és az emberek békésen élnek egymás mellett. A könyvek angolszász nyelvterülten igen nagy népszerűségnek örvendenek, tavaly egy hatrészes mini-sorozat is készült belőlük, és ha minden igaz, az amerikai ABC idén ősszel kezdi vetíteni a Dinotopia világában játszódó (részben hazánkban forgatott!) tévésorozatot. A könyvekből (meg a sorozatból) ugyan kimaradtunk, de itt van nekünk a Dinotopia GBA-s játékfeldolgozása, sokatmondó The Timestone Pirates alcímmel. Az alapfelállás a következő: hősünk, Clayton éppen békésen heverész egy nagy fa árnyékában, amikor hírül veszi, hogy egy kalózcsapat dinótojásokat lopott – ismeretlen céllal. A srác felkerekedik, és üldözőbe veszi a rablókat. Kalandjai során a gaztett okára is fény derül: a tolvajok Dinotopia lakóira akarják kenni a gaźtettet, így robbantva ki háborúskodást ez emberek és dinók között, ők pedig, a helyzetet kihasználva magukhoz kívánják venni a Tyrannosaurusok féltve őrzött kincsét, a Timestonet. Claytonnak több se kell, és a palatformjátékok által biztosított tág keretek között nekiáll az ellenféllel való leszámolásnak...

A Dinotopia legnagyobb erénye a grafikája, ami abszolút csúcskategóriás, szerintem ennél sokkal többet nem lehet kihozni a GBA-ból ezen a téren. A főhős alakja nagy, részletesen animált, az ellenfelek szintén profin néznek ki, és a pályák egyéb elemeire se lehet egy rossz szavunk se – a hátterek különösen szépek, és láthatóan kézzel festettek. A TDK Mediactive most is hozta a formáját, és a Lady Sia után egy újabb vizuális gyöngyszemmel gazdagította a már amúgy is minőségi Gameboy-os felhozatalt. Magáról a játékról már nem lehet szuperlatívuszokban beszélni: egyszerű, különösebb gondolkodást nem igénylő platform anyag. Nem rossz, nem rossz, de lehetett volna jobb is.



Szép dolog, hogy hősünk fegyvere kétfunkciós, azaz a normál ütlegelésen kívül még egy lézerféleséget is képes belőle lőni (ehhez külön kell felszedni a töltet), de ezzel nagyjából ki is fújt az újdonságok sora. Az érdekes sztori (no meg a látvány) miatt érdemes egyszer végignyomni, de nem hinném, hogy bárki is nekiugrana másodszor. A TDK jó iparosmunkát végzett, talán a következő játékukban a tartalom is felnő majd a kitűnő grafika meghatározta magas színvonalhoz.

Liquid



DINOTOPIA THE TIMESTONE PIRATES

TDK

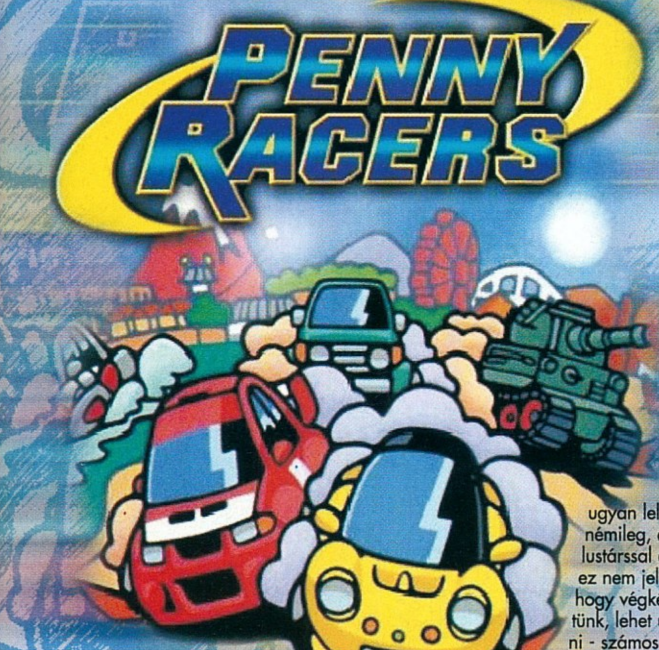
GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS

✓ SZUPER LÁTVÁNY
× KLISÉKBŐL ÉPÍTKEZIK

7.5 pont

PENNY RACERS



A Penny Racers egyértelműen a hónap meglepetés játéka, számomra legalább is biztosan az. A júniusi felhozatalból ezt hagytam utoljára, mondván, hogy egyszerű versenyzős anyag, jöjjön előbb a Pókember, a Wolfenstein, meg a többi ismert név, a Penny úgyis csak egy Mario Kart-klón. Félig-meddig igazam is volt, a Penny Racers tényleg a Mariokartot koppintja (ezzel mondjuk nincs egyedük a jelenlegi GBA-s felhozatalban) de azt valami elképesztően jól teszi. Különbségek persze vannak bőven: a PR "valós" autókat vonultat fel, és azok fejlesztésével érhetünk el eredményeket a későbbi pályákon.

Miért is olyan jón ez a játék? Talán ezért, mert szuper a hangulata. A grafika nagyon jópofa, a zenék imádni valóak, és rengeteg felfedeznivaló dolog található benne. A játék alapjai teljesen meg egyeznek a többi műfajtárssal: versenyeken kell indulnunk, ezeket megnyerve (illetve gyakran csak az első háromban végezve) pénzhez jutunk, a pénzt pedig a kocsink fejlesztésére fordíthatjuk, hogy eséllyel indulhassunk a következő, nehezebb ellenfeleket és kacskaringósabb pályát felvonultató versenyszámban. A Penny ezt azzal fejeli meg, hogy nem tíz, nem húsz, hanem közel százötven (!) féle alkatrész vásárolhatunk magunknak, és pályákból is van vagy ötven - ami akárhogy is nézzük, nagyjából kétszerese a Mario Kart-ban látottaknak. Ott vannak aztán a bonus-versenyszámok, mint például a Dragracing (ilyet se nagyon láthattunk még Gamebyon) amik kellemes felüdülést jelentenek a versenyek közti szünetben. A grafikát már dicsértem, a zenét is, a hangok is jók, de leginkább a külső jegyek és tartalom remek összhangja az, ami élvezetessé teszi a játékot. Az irányítás egyszerű: gáz, fék, az L+R-el váltunk sebességet, feltéve, ha manuálisan akarjuk kezelni a váltót. A versenyek izgalmasak, a gép nem csal, az ütközésektől ugyan lelassulunk némileg, de sok stílustárssal ellentétben ez nem jelenti azt, hogy végképp vesztettünk, lehet újra kezdeni - számos esetbe nyerten abszolút vesztettnek hitt helyzetből is. Negatívumot nem is nagyon tudnék felsorolni, talán csak azt, hogy szívesen láttam volna egy (a Ridge Racer 4 mintájára kidolgozott) story-módot, ahol csapatokat választva kicsit jobban átérezhettük volna egy-egy verseny fontosságát. Van viszont linkelhetőség, és gondolom nem kell ecsetelnem, hogy milyen jó dolog a haverok ellen nyomulni a kellemesen hűvös szobában egy döglesztően forró nyári délutánon.

Ha szereted az autós játékokat, akkor a Penny Racers nagyon jó vétel. Lehet, hogy nincs olyan nagy neve, mint a Mario Kart-nak vagy akár az F-Zero-nak, de tartalmilag és grafikailag hozza ugyanazt a színvonalat, és azért ez (pestiesen szólva) nem sámedli.

KICSI KOCSI KÖRÖS-KÖRÜL





PENNY RACERS

XICAT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
LINK KÁBEL

✓ ELSŐRANGÚ HANGULET, IZGALMAS VERSENYEK
× NORMÁLIS STORY MÓD HIÁNYA

9 pont

SPIDER-MAN



PÓKISZONYBAN SZENVEDŐKNEK KERÜLENDŐ!



A Pókemberrel pont úgy jártunk, mint múlt hónapban a Star Wars-al: mire az újság megjelenik, ti már láttátok a filmet, mi pedig csak a nyálunkat csorgatjuk rá egyelőre. (Ide most jó eséllyel be fogja szúrni a mi főmágusunk, hogy ő már látta, mert elment megnézni LA-ben...) A filmről tehát nincs sok infónk, de bizonyára nem rossz, nem hiába döntögeti sorban a bevételi rekordokat, és persze Sam Raimi rendező-félistenség (Evil Dead, Darkman) neve is garancia a minőségi szórakozásra.

Nem baj, addig is itt van nekünk a Spider-man játék, ami elég jóra sikeredett ahhoz, hogy lekössön a premierig. A Pókember újabb GBA-s inkarnációja a korábbi pókos játék, a Mysterios Menace nyomdokain halad, azaz verekedős részekkel bőségesen meglocsolt platformjáték. A fő ellenfelünk ezúttal a Green Goblin, aki számos segítőjét (pl. Scorpion, Vulture, Kraven, Shocker) toborozta össze életünk megkeserítése végett. Spidey tizenkét, meglehetősen nagy pályán keresztül üldözi ellenfeleit, és veri agyon az őket segítő gazfickókat. A harc kivitelezése egyszerű, de nagyszerű: tudunk ugyebár ütlegelni (a B nyomkodásával, így kombókat is összehozhatunk) és ott vannak Pókunk (összegyűjthető) speciális képességei, szám szerint hét darab, a hálólövéstől kezdve a hálóbombán át az időleges sebezhetetlenségig. Jó poén, hogy a verekedések során egy-egy találatkor kis "Zhappp!" meg "Baaang!" feliratok jelennek meg, klassz comics-feelinget kölcsönözve az anyagnak. Magukkal az ellenfelekkel már nem voltam ennyire megelégedve, egyrészt meglehetősen kevés fajta van belőlük, másrészt meg buták. Mivel a falon is tudunk mászkálni (meg persze lengedezni is képesek vagyunk) simán át lehet verni őket például azzal, hogy felülről rohanjuk le őket, ilyenkor csak állnak bambán, és várják, hogy lecsapjuk őket. A pályák is lehettek volna valamivel változatosabbak. A teljesítendő feladatok (egy főellenfél üldözése, az összeomló épületből való kimenekülés) ugyan viszonylag változatosak, de a keycard-gyűjtögetést már nem tartom annak, ennél azért nem ártott volna ötletesebb puzzle-elemmel előállniuk a fejlesztő uraknak. Az ismétlődés jellemzi a játék grafikáját is, az én (kényes) ízlésemhez képest túl sokszor használják fel ugyanazokat a tereptárgyakat és háttereket a különféle helyszíneken, néha olyan érzésem volt, hogy még mindig az előző pályán járok. Némi változatosságot visz a néha monotonná váló ugrálásba/verekedésbe a pályák közti 3D-s lengedezés lehetősége, kár , hogy ezekből a részekből kevés van, és azok sem tartanak túl sokáig. A főellenfelek elleni harc viszont élvezetes, jó pont, hogy a többségüket nem lehet egyszerűen lerúgni, hanem agyalni is kell valamicskét a kinyúvasztásukhoz.

A Spider-man végső soron javallott darab: nem tökéletes, de a rajongók igényeit maximálisan kielégíti. A hangulat rendben van, nem lehet fél óra alatt kipörgetni, egyszóval ideális játék a film megtekintése előtt, után, vagy esetleg közben – ilyenkor lehetőleg fülhallatóval nyomjuk, mert meglincselnek a moziban.

Liquid



SPIDER-MAN THE MOVIE

ACTIVISION

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA

✓ HAMISÍTATTLAN SPIDEY-HANGULAT, ÖTLETES FŐELLENFELEK
× NEM TÚL VÁLTOZATOS PÁLYÁK, ISMÉTLŐDŐ ELEMEK

7 pont



NINTENDO
GAMECUBE™
Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
2045 Törökbálint
Depo 6
Tel.: 23/337-196
SUPER SMASH BROS. Melee
Furcsa karakterek.
Csúnya sérülések.
Life's a gam
www.nintendogamecube-europe.c

THE SCORPION KING
SWORD OF OSIRIS





HAIL TO THE KING, BABY!

Ehavi Gameboy Advance kínálatunk második filmfeldolgozása a Scorpion King játékverziója. A filmhez nem volt szerencsém (szerencsétlenségem?) de egy cimborámmal elmeséltettem a történetet, melynek alapján kiderült, hogy a GBA-s gamenek az égegyadta világon semmi köze nincs a film történéseihez, csupán a főszereplő azonos. A Sword of Osiris-ban természtesen Osiris kardjáról van szó, amely ahhoz szükséges, hogy hősünk, az izmos bérgyilkos (Mathayus-nak hívják a srácot) jól agyonverje vele az übergonosz Menthut, aki volt annyira pofátlan és lenyúlta izomagyú barátunk nőjét. Szerelmi drámáról szó sincs, klasszikus nőrablás esete forog fent, mely kapcsolatban van a leányzó (Cassandra) mágikus képességeivel – ha jól csalódom, a filmben ő domborítja a szexi mágusnőt. Mathayus-nak hat rúnakövet kell megszereznie a legendás Hősök Kesztyűjébe ahhoz, hogy eséllyel vegye fel a harcot a főgonosz ellen. Hat rúnakő, hat bejárandó világ, világonként több pálya: mindezek ellenére a Scorpion King nem túl hosszú játék, két-három unalmas délután alatt simán végigjátszható. A probléma az, hogy a végigjátszás alatt sem lesznek kevésbé unalmasak azok a délutánok, mert a játék gyakorlatilag nélkülöz minden eredetiséget, és van pár idegesítő hibája is az aranyosnak. Mielőtt nagyon belemerülnék a negatívumokba, lássuk a dolgok jó oldalát. A grafika szépnek mondható, a főszereplőben egy az egyben felismerhető a filmben őt alakító Rock, a pályák hangulatosak, jól adják vissza az ókori Egyiptom varázslatos hangulatát. A legnagyobb gond az irányítással van. A Scorpion King egy üsd-vágd-nem-apád játék, ahol jelentős szerepet kapnak az ugrálós feladatok is. A küzdelem rendben van, két féle fegyvert alkalmazhatunk (kard, dupla scimitar), a scimitart ráadásul dobálhatjuk is. Az ugrálós ügyességi feladatok viszont borzalmasak. Nem tudom, hogy ki találta ki a wall-jump intézményét, de lenne hozzá pár keresetlen szavam. A wall-jump egy nagy ugrás, mikor is először a falra ugrunk fel, majd ott megkapaszkodunk., aztán újból elrugaszkodva jutunk fel egy magasabb helyre, Leírva lehet, hogy egyszerűnek hangzik, de megvalósítani már korántsem ilyen könnyű. Idegesítő, amikor azért kell huszonhatszor nekiugranunk egy pályarésznek mert a sokadik, kemény összpontosítást és ritmusérzéket igénylő ugrást elrontottuk. Én híve vagyok a kemény feladatoknak, de talán nem ilyen "ötven brutális ugrás egymás után, had szenvedjen a player" - módszerrel kéne megnövelni a játék élettartamát.

A grafikán kívül még a zene volt az, amivel maradéktalanul meg voltam elégedve, a többi maga a középszerűség, ismert játékok (Castlevania) nyílt lenyúlása, és enyhe, de az egész játékra jellemző unalom.

Liquid



THE SCORPION KING

UNIVERSAL	
GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS

✓ SZÉP GRAFIKA, ADRENALIN-PUMPÁLÓ ZENE
× ÖSSZELOPKODTÁK, IDEGESÍTŐ IRÁNYÍTÁS

5.5 pont

Wolfenstein 3D
THE CLASSIC THAT STARTED IT ALL...

ÖREG FARKAS NEM VÉN FARKAS





A Wolfenstein 3D klasszikus alkotás. 1991-ben, amikor megjelent, mindenki tátott szájjal bámulta a kis, ismeretlen dallasi cég (bizonyos ID Software) alkotását, aztán rohant, hogy minél hamarabb szerezzen egy példányt belőle. A játék "emberszimulátor" volt, saját szemszögből szemlélhettük benne az eseményeket – a legendás Wolfenstein kastélyból kellett megszöknünk, majd mindenféle titkos küldetéseket végrehajtanunk. A Wolf alternatív univerzuma (zombik, bizarr kísérletek, robotpáncélban támadó Hitler) magába szippantotta a játékost, és nem engedte el egészen a játék végéig. Megszületett egy új műfaj, a First Person Shooter, vagy ahogy manapság becézni szoktuk, az FPS.

Az azóta eltelt bő tíz évben az FPS-ek a játékipar vezető stílusává nőtték ki magukat, és manapság minden paltformon Dunát lehetne velük rekeszteni. Az ID is tisztességes hírnévre tett szert a Doomokkal meg a Quakekkel, és mostanra jött el az idő, hogy a GBA-t is megcélozzák a korábbi alkotásaikkal – a Doomon ugyebár már túlvagyunk. A Gameboyos Wolfenstein 3D a PC-verzió száz százalékos portja, annak minden pozitívumával és hibájával egyetemben. Itt is hat epizód közül választhatunk, ezek végigjátszási sorrendje tulajdonképpen mindegy, ennek ellenére érdemes az elsővel kezdeni, egész egyszerűen azért, mert az a legkönnyebb. Négy féle fegyver (kés, pisztoly, géppisztoly, chaingun) lesz segítségünkre a gonosz nácik elleni harcban, a pályák és az ellenfelek egy az egyben megegyeznek a korábbi verzióval, és hangok, valamint a zenék is ismerősek lesznek azok számára, akik látták az eredetit. A probléma csak az, hogy szegény Wolf 3D időközben alaposan megöregedett. Ami tíz éve még szenzációsnak és formabontónak számított, az ma már abszolút retro-élmény, a régi szép idők könnyes felemlegetése. A játék "piros kulcs, kék kulcs, szedj össze mindent, lőj agyon mindenkit, találd meg a kijáratot" – játékmenete finoman szólva elavult, ma már ennél jóval ravaszabb kihívásokat remélünk egy újonnan megjelent sajátszemszögű lövöldétől. A labirintusszerű pályák a kilencvenes évek elejének térképrajzolós világát idézik, a buta ellenfelek és az orrvérzésig ismételt feladatok úgyszintén. Nem arról van szó, hogy a Half Life változatos, gondosan scriptelt világát várnám el a GBA-s Wolfensteintől, hanem arról, hogy ez a játék öreg, és sajna a fejlődés régen túllépett rajta. Amúgy minden a helyén a van, a titkos helyek keresgélése továbbra is jó poén, a pályavégi főellenfelek pedig még mindig kőkemények, és nehezen legyűrhetők. Apropó nehézség: aki esetleg most játszik először ilyesmivel (létezik ilyen ember a világon?) az nyugodtan kezdje a legalacsonyabb beállításon, mert a felsőbb szintek már durva kihívást jelentenek. Aki viszont mind a hat epizódot kipörgeti a legnehezebb fokozaton, az vendégem egy nagy pohár habos-illatos málnaszörpre – szerintem simán bele lehet őszülni, olyan nehéz.

A Wolfenstein kellemes nosztalgiázásra ad okot, de sajnos ennél nem nagyon megy a tovább. A magamfajta öreg rókákon kívül valószínűleg nem sokakat fog a szembegyulladásig tartó játékra ösztönözni, így a régi szép idők által kevésbé megérintettek jobban teszik, ha a pénzüket a pár hónapja megjelent Doom-ra költik: az szebb is, jobb is, és legfőképp tartalmasabb is.

Liquid



WOLFENSTEIN 3D

BAM!	
GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS

✓ RETRO-FEELING, JÓ KIS MÉSZÁRLÁS
× ELAVULT GRAFIKA, EGYSZERŰ JÁTÉKMENET

6 pont

Mielőtt belekezdenék e havi csevegésünkbe (Kapás Gábor – a Gabikát egyszer és mindenkorra kikérte magának – brillírozott, begépelt vagy 200 levelet), gurítanék még egy sztorit, ami az E3 utazás kapcsán esett meg velünk, csak már nem volt hely ott "elöl" elmesélni.

Szaszóval gubbasztunk Tomival a ferihegyi váróban (az említett koránkelés miatt mindkettőnknek be van gyógyulva a szeme, plusz nekem meg vennem kellett 2 szendvicset az éhhalál küszöbén, 800-ért, gondolhatjátok milyen feldobott hangulat) és kamillázzuk az embereket: vajon ki fog mellénk ülni? Van 1-2 komoly amfora, fogadások mennek vajon melyiket nyerjük meg. Nem derül ki…

Letelepedünk a gépen, jön a befutó: tipikus amerikás magyar fazon, barna vászonnadrág, könnyű bőrsklárpi az utazáshoz, ingnyakú póló (mindegyik azt hordja), ősz Bill Clinton frizura. Még le sem ült, már harsányan mutatkozik is be. Jattolás, mi kissé visszafogottabban ismerkedünk, könyökkel ütögetem a Tomit, szerintem homo a pacek. A gép még várakozik, de mi már mindent tudunk róla: családi állapot, lakhely, foglalkozás. Kérdezi hová megyünk. Mondjuk. Az jó hely, de koszos a levegő. Nem fogjátok kitalálni: ő is ott élt egy ideig, de már sokkal jobb helyre költözött, egy másik államba, majd elkezd magyarázni valami 30 dollár körüli összeg elbukásáról. "Igazi gavallér lehet!" – súgom Tom fülébe. Kérdezi minek megyünk Losziba? Tom elkezdi magyarázni, szépen illedelmesen, pontosan, mire én közbevágok és beleviszek egy kis kamut a sztoriba – úgysem látom soha többet az életben a csávót. "Persze, miénk a cég!" – indítok, majd hosszú fejtegetésbe kezdek arról, hogy mivel is foglalkozunk. A pali otthon van a szoftver bizniszben is, fejből vágja, hogy "náluk az usában" mennyi egy windóz meg a wörd. Tanácsokkal is ellát – szerinte a Távol-Keletről hozassuk a programokat ezentúl. Jóhogy, honnan máshonnan? Kezdem unni, alvást színlelek, de csak nem hagyja élni a Tomit. Kérdi milyen kocsink van, mert neki Magyarországon minden autóját ellopják - jaj de kínos – már nem akarnak neki bérbe adni a cégek. Sajnálkozunk, az egyébként türelmes Tom is forgatja a szemeit. Hosszú lesz így a másfél óra, jut eszünkbe szinte egyszerre. A pali szerintem pont ugyanolyan intenzíven hazudik mint az előbb én, misztikus kocsijai és motorjai vannak (beugrik az előbbi 30 dolcsis története, magamban gyorsban kiröhögöm), persze ehhez is módfelett ért…meg a hajókhoz is, az is van neki természetesen. Kérdi milyen kocsit bérelünk majd, séróból lököm, hogy Musztángot. Tomi rám néz, nem érti, aztán lassan pottyan neki is a tantusz. Mondja a pali vigyázzunk a rendőrökkel meg a gyorshajtással, mert az amerikai óberhé nagyon képzett ám, a 6 sávos, tömött autópályáról isteni érzékkel veszik ki a gyorshajtókat, egyből félreállítanak, sőt, ha mondjuk le akarok nyúlni a jogsimért, és félreérti a zsernyák előfordulhat, hogy le is lő! Mondom király, más sem hiányzik, mint hogy amcsiban lőjenek le igazoltatás közben – szegény nagymamám tök kilenne!

40 perce repülünk. Kis szünet, de nem ússzuk meg, megint kezdi. Kérdezi miért a vészkijáratnál ülünk. Mondom ide kértük a helyet. "A túlélési ösztön miatt?" – kérdi. "Nem, a hosszú lábam miatt!" – kontrázok. Mert, hogy ő mindig ide ül, ad az életnek még egy esélyt, ha menekülni kell. Sok gép zuhan le mostanában – körbenéz – pont egy ilyen esett le legutóbb is szerinte. Ezen már beröhögök, nem elég, hogy a rendőrök le fognak lőni, még le is zuhanunk? Pánikszerűen elalszom… Még hallom a távolból, hogy a Tomi a szüleiről beszél, testvéreiről, ötödik születésnapjáról, a kutyájáról, kedvenc ételéről, "Jaj de nehéz manapság a csajokkal", később összetegeződnek, bla, bla, bla…..

Helló 576! (Vagy most már 629?) Plusz 53 Ft. Ugrott a nyaralásom a Kanári-szigeteken.

(Nekem viszont végre összejött! Sok kicsi sokra megy! ;-) M)

Ki ez a Dzsoni, aki lehurrogta az SH2-őt? Remélem nem te énekelsz a dáridóban! Én a nagyanyámmal játszottam, és mind a ketten összepisáltuk magunkat a félelemtől. Azóta a nagyi láncfűrésszel jár a disznókat hajnalban etetni. Sokol rádióval az oldalán halomra öli az állományt, és mindenhol Maryt keresi. Lehet, hogy inkább valami platform játékot kellett volna betennem?

(De ne a Crash legyen az, mert akkor meg hurrikán módjára fog végigpörögni a konyhán, 6 rétegű szoknyában… M)

Na mindegy, megbocsátok de legközelebb a 220-at tes(z)teld le! A csevibe meg tiszta aberráltak írnak! Ezzel a "melyik gép a jobb" kérdéssel tönkreteszik a két oldalt. Én a helyetekben jól elverném őket.

(Jómagam szintén a testi fenyítés híve vagyok! Megyek is délután a dominámhoz – ja, most jöttem rá, tegnap leszúrta egy másik kliens, én is a Híradóból tudtam meg. M)

A Dreamcastosokat nem kell bántani, mert ugye döglött lóba nem rúgunk. Van úgy, hogy az ember mellényúl, bár ez olyan mintha a rötyin nyúlnál mellé, és tiszta barna lenne a kezed. Dögöljön meg a lovad Csipi, hogy játszottál a Rogue Squadronnal! Mi az hogy nem jelent meg PS 2-re?! Ki ezért a felelős?! Neveket akarok!

(Nintendo. Ők tették! M)

Az újság király, csak a GCube demo CD-ket hiányolom. (Állítólag valamilyen átalakítóval a régi SNES is lejátssza őket. A tigris piacon mondták!) És az Xbox csalókódokat is elkezdhetnétek. (szintén a piacon lehet kapni már, csak ott P-box-nak hívják. De egy betűre nem adunk! És a merevlemezeket is lejátssza.) Nem akarok nagyképű lenni, csak azért írtam hogy képben legyetek. További info: www.tigrispiac.hu Na csá! Ui.: Ja, és ez gázos lenne a csevibe? Kálló Tamás, Kőbánya

(Ez nem csak a Csevibe gázos, hanem úgy egyébként is öléggé, de okulásul azért beraktam, hátha a többieknek elmegy a kedve a hasonló levelektől! :) M)

Helló Konzolosok én új olvasótok vagyok. És úgy hallottam hogy egy bizonyos Csipi m Lee szereti a Nintendót értem úgy hogy szereti a N64 és a Gamecubot mert én IMÁDOM!! Imádom a Nintendot hogyan el tud ragadni N64 engem a dreamcast nem tud lekötni. Nem azt mondom hogy szar gép a DC csak engem nem tud lekötni. Ha igaz hogy Csipi szereted a Nintendot te vagy az én emberem. Hú de jó lesz majd Gamecube joy a kezemben. Csipi úgye te tesztelted a Rogue Leadert de jó lehetett neked. Na lenne egy két kérdésem

Igaz hogy lesz Banjo 3

(Igaz, méghozzá GC-re, de nem hiszem, hogy "Banjo 3" lesz a címe. M)

Lesz Zelda rész GC-re

(Igaz, kép itt elöl az E3 hírekben. M)

Figyelj mondj már valami címeket GC-re. Na viszlát És aki szereti a Nintendot a testvérem Remélem valaki közületek szereti a Nintendot Bocs a csúnya írásért Egy Móri 12 éves srác

(Csomó "címeket" találsz az E3 összefoglalóban, remélem megleled őket?! M)

Tisztelt 576 Konzol Team! Tegnap vettem meg a lapotokat, ami igen jóra sikeredett. A külső és a tartalom is. Még talán azt is megkockáztatom, hogy ez a legjobb számotok, amit idáig olvastam. Egyvalamit viszont nem értek: A CSEVEGŐ!? (Lehet, hogy most lesz, aki meg fog haragudni.) Miért kell így válaszolgatni pl. a 13 éves kisgyerek levelére, aki azért ír, nektek, mert tisztel és szeret benneteket? Én megértem, hogy van sok hülye, de akkor sem kell kocsögösödni. 1-2 beszólás tényleg olasz, pár viszont nem. A Böjtös miért tud normális lenni? Nekem ő a legszimpibb. A Csipi egy picit magába figyelhetne. (Előre sejtem mi lesz erre a válasz.) Tisztelettel: Hegedűs Balázs, Keszthely

(Én nem tagadom, néha előfordul, hogy csípősebbek vagyunk a kelleténél. Remélem, hogy ezt senki sem veszi magára – legalábbis ok nélkül nem. Aki okkal kap, az tegye zsebre! Nem akarunk mi komolyan bántani senkit, de ez az 576 Konzol egyedi stílusa. Ezért szeretik és utálják a lapot. Ezen nem kívánunk változtatni. Nekem speciel hányingerem van "bratyizós", "szeressük egymást gyerekek", "s*ggnyalós" levelezési rovatoktól. Hadd hulljon a férgese! M)

Helló Martin Szóval ez van! Véget ért a vizsgaidőszak. Sikeresen átnyomultam a vizsgákon, s ezért megjutalmaztam magam azzal hogy rendet raktam az íróasztalomon. Ekkor bukkantam rá egy levélre amelyet kb. 1996-ban írhattam, Martinnak szól, csak éppen ELFELEJTETTEM feladni.

(Mint én a vállalkozói szerződésem záróbevallását. Csak nekem ez a kis csúszás 60 ezrembe került. Neked ingyen volt… M)

Na mindegy, "jobb később mint soha" tartja a mondás. Nosza adjuk fel ezt is a kérdőívvel egyetemben! Már egyáltalán nem aktuális de azért el lehet olvasni nosztalgiából nem Martin! Más. Az újsághoz nincs hozzáfűzni valóm, úgy jó ahogy van, NOCOMMENT. Megint más: ez a Csevegő már nem olyan mint volt. Hogy milyen buta emberek vannak! Hát persze hogy lejátssza a PS2-es CD-t a PS1! Hogyne! Sőt ha porrá zúzzuk a CD-t és a Megadrive nyílásába szórjuk játszhatunk a Sonic VS. Solid Snake című remekművel amelyből az első nap Japánban eladtak 526334 akárhány darabot! Ilyen balf*sz kérdéseket!!

(És ennél még sokkal melegebbek is vannak, csak azokat nem tesszük be, mert meggyanúsítanának, hogy mi írjuk őket! M)

Na mindegy. Ul.: Megint rákaptam a SNES-re. Az egy igazi Hangulatgép, nagybetűvel az elején! Hol lehetne rá beszerezni a következő anyagokat: STARWING, PRINCE OF PERSIA, SUPER METROID (mennyei játék), FINAL FANTASY III, SECRET OF EVERMORE, KNIGHTS OF THE ROUND. Ha a következő Csevegőben válaszolnál rá pár sorban hálás lennék. Maradok kiváló tisztelettel: Fekete Tamás Korshószörcsög ööö izé… Salakszentmotoros, na jó! Komolyan! Budapest Sziasztok!

(Petőfi Csarnok bolhapiac, gyáli piac. M)

Kedves 576 KONZOL! Először írok nektek ezért illik bemutatkozni a nevem Baranyai Dani és azért ragadtam tollat, hogy beleszóljak a konzolháborúba. Akkor kezdem. A Nintendo úgy épült be a köztudatba, hogy az ovisoknak gyártanak gépeket és játékokat és hiába a csúcstechnika mivel így él a köztudatba csak a kicsiknek vesznek GC-t és a többi NINTENDO kütyüt. A CAPCOM hülyeséget csinált azzal, hogy csak GC-n jelenteti meg az újabb RESI részeket, mert a kicsiknek anyuka-apuka úgy is csak MÁRIÓT és társait veszik meg. Ezen okokból kifolyólag a GC nem lehet a győztes.

(A Resi 4 már nem csak GC-re lesz. M)

A MICROSOFT Gates bácsival az élen maradjon meg a számítógépeknél: Az Xbox-ok nagy részét a számítógép tulajok veszik meg, mert szétszedik és az alkatrészeit belepakolják a PC-jükbe.

(Nocsak! Ezt még nem hallottam! És mihez kezdenek az így összeállított hibrid-szörnnyel? M)

Erre a gépre sok játék még nincs igaz, hogy elég gyors, de elég nagy a GC meg pici és ez a GC-nek egy pont. Ez a gép ezért nem lehet győztes. Akárhogy is nézzük a pálmát a PS2 fogja elvinni. A mérete megfelelő, sok játék jön ki rá, jó grafika és maga a név: SONY, ez a név mindenki fülében jól cseng.

(Hihihihihi. Én is így vagyok a csajokkal: a nagy és túlsúlyos égimeszelők nem kellenek (OK, néha, de akkor ittas vagyok), a törpék sem igazán borzolják fel a kedélyeimet, maradnak a "normál" méretűek! M)

Ezt nem csak azért mondtam, mert nekem is ilyen van, hanem, mert ez az igazság. Nem akarom lefikázni a másik kettőt sem, de az egyik nem tud kibújni a "gyerekes" szó árnyékából a másik meg egyszerűen olyan semmilyen. Apropó nekem sem anyuka, apuka és a milleres nagybácsi vette a gépet. Vért verejtékezve izzadtam meg érte. Lenne pár kérdésem és kérlek, hogy normálisan válaszoljatok:

Mikor lesz Devil May Cry 2, mert az elsőt már unom?

(Idén télen, mondja a Reiker. Majd őt tessék izélgetni, ha nem. M)

CSEV





Lesz még ebben az évezredbe TOMB RAIDER PS2-re?

(Az új Tomb Raider game címe Angel of Darkness, további részek 3 évenként. M)

Mikor jelenik meg a JURASSIC PARK: SURVIVAL és a Max Payne?

(Max már rég van – gondolom régi a levél, bocsesz – Survival megjelenési dátum még nincs. M)

Ezzel zárom soraim. Üdvözlök MINDEN KONZOLTULAJT és azokat akik még nem tudtak dönteni, hogy milyen gépet vegyenek. Viszlát, legyetek jók DANCI alias MAX Tormásligetről!!!!

Helló 576 Konzol! Az újság nagyon tetszik. Mindig veszem. A kedvenc játékom a Tony Hawk és a Dave Mirra. A Tony Hawknak már két része megjelent Dreamcastra. Vajon lesz harmadik is?

(Mán' nem lösz. Mán' Dreamcast se lösz! M)

Nem hiszem. Jó volna! Rátérek a Dave Mirrára. Ez is nagyon baró játék. Főleg az intró. Dc-re lesz második része? Megrendelném azonnal, ha lenne. Ez eddig szép és jó. Csak az a szar, hogy nincs Dc-em. Apám kikölcsönözte a gépet és, akkor játszottam ezekkel. Most épp gyűjtök egy Dc-re. Kár, hogy nem jelenik meg rá már több progi. Vagy mégis? Na mostmár abbahagyom. További sok sikert! Janosek Bálint, Békéscsaba

(Asszem mán' Dave Mirra 2 sem lösz. M)

Tisztelt 576 Konzol TEAM! Már kemény 6 hónapja veszem az újságot és végre rávettem magam, hogy írjak nektek. Nekem

PS2-öm van és mikor megkaptam valami csodálatos érzés fogott meg, amikor betettem a GT3-at. EGYSZERŰEN HIHETETLEN! Ezután jött a többi játék, de valami most nincs rendben. Már legalább 2 hónapja nincs "jó" játék a piacon. Erről mi a véleményetek? Lenne pár kérdésem! (Ha netán nem tesztek be a csevibe, akkor levélben válaszoljatok!)

Mennyibe kerül PS2-re a kormány?

(Gyöngyöm, nem vagyok én csomagküldő szolgálat, se nem hardver-katalógus, hívd fel valamelyik boltunkat, ott megmondják az árakat. M)

Mikor jön meg a Konami legújabb focis játéka, az I.S.S. (Ha tudsz küldj róla képeket, vagy valami hírt!!)

(Szerintem már van ISS 2. M)

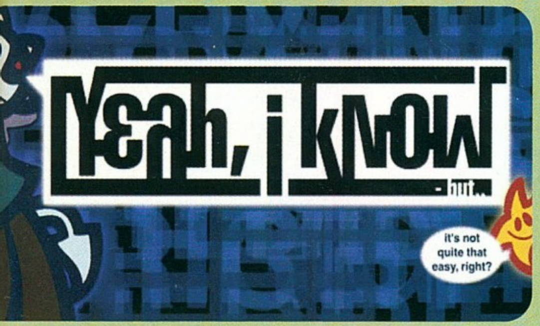
EA-é World cup-ja mikor jelenik meg? Milyen lesz?

(Teszt az előző számban. M)

Medal of Honor mikor jön meg?

(Teszt ebben a számban. M)





Wolfeinsten 3 lesz PS2-re?

(Return to Castle of Wolfenstein lesz, de hogy mikor, arról halvány lila gőzöm sincs! M)

A válaszokat el"ore is köszi! További jó mukát Dzsupin Gábor, Oroszlány

Helló MARTIN és 576 KONZOL TEAM! Elöljáróban meg köszönöm a PS2 játék nyereményt amit elküldtetek és mivel már régen nem írtam nektek tartozom még egy régebbi "MANGA" játék nyeremény megköszönésével. Köszönöm.

(A macska rúgjon meg, te aztán egy szerencsés gyerek vagy! (Szívesen haver, a pénzt amit megbeszéltünk majd utald át!) M)

Megírhatnád Martin, hogy a FIGHTING LEGENDS (ebből nyertem a Manga plüss figurát) milyen játék vagy melyik 576 újságban van róla valami iromány mert én nem találtam róla semmit és szeretem a MANGÁT.

(Ez egy 2001-es PC-re készült online játék. M)

A lényeg amiért írok az pár észrevételem az újsággal. A 2002 Februári számban a cseviben egy olvasó (a JAPÁN) írta, hogy lehetne "MADE IN JAPAN" rovat ami szerintem nagyon jó ötlet és egyetértek a véleményével.

(Külön rovat egyelőre nem lesz, de rendszeresen tesztelünk JNTSC játékokat is, legtöbbször a leltárban vagy fél oldalon. M)

A másik észrevétel az új RETRO ROVATtal kapcsolatos ami nekem nagyon bejön mert van SNES-em is és szeretnék a közel jövőben venni egy MD + CD. Megírhatnád Martin, hogy hol vagy honnan szerezhetnék egy komplett szettet és pár progit.

(Petőfi Csarnok bolhapiac, gyáli piac. Mintha ezt már írtam volna... M)

További jó munkát kívánok. U.I.: Létszi Martin tégy be a Csevibe. Martin mi az a RULEZ!? Ágócs "Terminátor" László Jászladány

(RULEZ = (szó szerint) uralkodik. Játékos szlengben jelentése: csúcs, király, nagyon ott van. M)

Nem jut eszembe semmi féle köszönés, ezért vegyétek úgy, hogy köszönök. A márciusi számban az Xbox ismertető kételyeket ébresztett bennem, hogy biztosan a GC a legjobb választás. Most egy PS2 nem igazán boldog tulajdonosa vagyok. Bár tetszik az X a szívem a GC felé húz.

(Barátom, egy percig se gondolkodj tovább, vedd meg! M)

Azért furcsa, hogy a GC kb. 1 millió darabbal előzi meg az X-et a G.V.M pedig több esélyt ad neki (+ a felmérésetek szerint is 1% többen akarnak venni GC-t). A japáni 125000 db pedig azért elég siralmas. Mindenesetre szerintem elképzelhető, hogy a GC nem csak egy mérsékelt siker lesz. Kicsi, olcsó (egy új géphez képest) elég sok az exkluzív játék, net, sok fejlesztő, összeköthető a GBA-val mi kellene még? Az európai startkor szeretnék venni egy gépet. Viszont szeretném egy nálam a dologhoz jobban értő véleményét is kikérni. Érdemes lesz-e? A Sony és a Microsoft nagyobb cégek mint a Nintendo több pénzzel. A Nintendonak viszont vannak eredeti ötletei. 7 embert ismerek akinek van PS 2-je és ebből 5 el akarja adni. Csalódtak a gépben. 1 akar X-et és 4 GC-t. Remélem pozitív dolgokat mondasz majd. Miért van az, hogy kb. 2 hónaponta 90 fokban változik a véleményetek. Mert akkor exkluzív a Resi vagy sem? ZIN-HAI-SHUE

(A GC nagyon bika gép, de vigyázni kell vele, mert eléggé Nintendós játékkínálat várható rá – például autóverseny az nem sok lesz. Lesz viszont sok más, exkluzív GC-s motyó. Másolás egyelőre kizárva, a játékok ugyanannyiba kerülnek, mint PS2-re, de elég lassan jönnek be az országba HIVATALOSAN. A Resident Zero exkluzív, de a 4-es már lesz más gépekre is, PS-re biztosan. M)

Csá-csá! Konkrét kérdéseim vannak ezért nem kezdem el a lapot dicsérni ezt mások már, úgy is megtették.

(Mondjuk egy kicsit ajnározhattál volna barátom, jól esett volna a hiúságunknak! M)

Karácsony előtt vettem egy PS2-őt. Az elején tetszet, de kis idő múlva rájöttem, mintha ezeket a játékokat láttam volna valahol, valamikor. Nincsenek új ötletek ezek a játékok mind voltak más néven, más gépen, nem ilyen szép grafikával ugyan (tisztelet a kivétel).

(A Medal of Honor tesztelése közben éreztem szóról-szóra ugyanezt vazzeg! M)

Valahogy nincsenek rá olyan jó játékok. Ezért is szeretném lecserélni egy GameCube-ra. Abban viszont, nem vagyok biztos, hogy a Nintendo nem megy bele újra, a csak kicsiknek való játékok gyártásába. Most vannak olyan jelek amik bíztatók (Metroid, Resident, Ertenal Darkness). A döntés meghozásához kérek segítséget, tudom, hogy az lesz, hogy "mi nem segíthetünk csak támpontot adhatunk", de én azt kérném, hogy melyikre tennéd le a voksod és, hogy szerinted mennyi esélye van a Gcube-nak túlélni a Sony és a Microsoft támadásait. Én szeretnék GC-t, de nem akarok úgy járni, mint a DC-vel. Remélem valami bíztatót mondasz, mert az USA indulás és az E3 elég jól sikerült a gépnek. Végezetül azt szeretném, hogy Csipi (Gandalf v. Martin) írja le tömören a géppel való tapasztalatait. Egy PIKMIN U.I.: Ha bármi infót tudtok a Raven Blade-ről, légyszi közöljétek megjelenés bármi!

(Figyeeeeelj, neked hogy hívják a nevedeeet? Nagyon nem akarok jósolgatni – megteszi azt helyettem az Aigner Szilárd –, de nem hinném, hogy a GC a DC sorsára fog jutni. Regrosszabb esetben az N64 sorsára. Szerencsére nem csak dedós stuffok lesznek rá, lásd az E3 beszámolót. Én beruháznék rá a helyedben – csak győzd zsozsóval a játékok árát. M)

Csa 576 Team! Tök csöcs az új Xbox. Személy szerint nekem már a bemutatóból jobban tetszik mint a PS2. Király a grafika és annyit amennyit tud, igazán megéri. hallottam, hogy japánban csökkent a PS2-ára. Mennyiben jön be itt nálunk is? Szerintetek mennyi lesz a PS2 legolcsóbb ára? Lemegy nyolcvan-ezerre?

(Most 70 körül mozog, szerintem lemegy 60-ra is. Azért a kezdő 200-hoz képest meglehetősen gyorsan "infálódik"... M)

Lenne egy kérdésem. Van egy PS-em. Megérné-e eladni, ha aztán vennék az árán egy GBA-t. Igaz, hogy hordozható meg minden, de csak világosban lehet vele játszani, kicsi és a vizuális élmény sem olyan jó. A PS nem hordozható, viszont szebb és jól el lehet játszani vele. Mi a véleményetek?

(Ez egy hülye kérdés, már megbocsáss. Mintha azt kérdeznéd, hogy eladd-e kocsidat és vegyél-e egy motorcsónakot. Mindkettővel lehet száguldani, csak az egyikhez víz kell... M)

A januári számban állat volt a FFX-es poszter. Kedvenc játékom a Metal Slug X és az ahhoz hasonlóak. Retró mániás vagyok, ezért örültem az új rovatnak.

(Na ez derék! Lesz Metal Slug PS2-re is! M)

Hallottam, hogy akartok csinálni japán rovatot. Jó lenne. Az RTL 2-n láttam, hogy Amerikában bemutatták a Resident Evil filmet, és amennyit mutattak bizton állíthatom, hogy rohadt király lett. Ha lesz pénzem valószínűleg Xbox-ot veszek. Akkor örülnék, ha lenne rá PS2 emulátor.

(Nem tartom valószínűnek. Szép baleset lenne, gondolom a Sony beledőlne a kardjába! M)

A múlt számban egy gyerek a cseviben istenítette a DC-t. Arra a sz*rra csak a Shenmue 2 a jó. Mivel még nincs meg az új generációs konzolom, így a konzolt megszokásból és a csevi miatt veszem. Az első szám(om) amit megvettem a Tekken Tag-os volt. Lenne még egy kérdésem. Csipi, Martin. Miért nem cseréltek szerepet egy hónapra. Már látom az aktuálist: Főszerkesztő: Csipi M Lee. Remélem beraktok a csevibe. Na jó volt. Jövő hónapban bekeményítek G. Bush v.s. Osama Bin Laden

(Bazzé Csipi mint főszerkesztő? A következő apróságok történnének (fogadás ezerbe?): 3000-4000 olvasó elvesztése, példányszám visszaesés 3000-re, SONY által 576 KFt. beperelése, szerkesztőség bezáratása a Köjál, a BSA és az Emberi Jogok Bizottsága által, szerkesztőségi tagok kékre-zöldre verése bizonyos csoportok keze nyomán, Martin életének önkezével való elvétele (esetleg kötél által). M)

Hello 576Konzol. A Gyűrűk Ura film tényleg durva jó, és határozottan örülök, hogy Gandalf bácsi még visszatér. Xbox. Szerintem Gates bácsi üzletpolitikája fenomenális. Bár szívem a PS felé húz, azonban gratulálnom kell neki. Mivel sikerült befűznie majdnem az összes nagynevű céget (bár nem tudom, hogy mennyit fizethettek a japcsiknak). Azt hoztátok fel hibának, hogy nem jelent meg csak erre a gépre egy játék sem. Szerintem ha sikerül átvinni a gépre a többi konzol egyedi játékait akkor a gép tarol. Hiszen ahogy mondtátok ez a legizmosabb gép. Talán nem kéne eltúlozni ezt a fizetett reklámot. A cég csodafegyvere azért túlzás. Nem elfogultságból mondom hiszen PS2-re gyúrok (vagy ha bejön amit mondtam Xbox-ra). Egyébként meg nem tudom miért baj, hogy nehéz? Nádasdi Máté Kiszombor

(Mivel ilyen okos levelet írtál, szeretnék egy nagyobb összeget átutalni neked abból a pénzből, amit a Microsoft nekünk fizetett a reklámért. A szóban forgó pénz a "sz*rt se" magasságokba rúg, ennek a felét megkaphatod. GvM)

Martin, barátom!

(Ez érdekesen indul...Tibor, testvérem! M)

Szeretném a KONZOL szerkesztésével kapcsolatos észrevételeimet megosztani veled, és felnyitni a szemed!

(Itt az ideje, elég vaksi vagyok mostanában. M)

Immár jó ideje előfizetője vagyok az újságodnak, az előzőt (KByte-ot) is majd az indulása óta vettem, amióta az eszem tudom őrültje vagyok a videojátékoknak, több mint tíz éve foglalkozok a nagyvilágban történő videojáték-forradalom figyelésével, kiélvezésével. Le a kalapom előtted, becsülöm azt amit csinálsz, mert látszik hogy szívvel-lélekkel csinálod, hasonló az életfelfogásunk. De ahogy elnézem az újság mostani, legutóbbi állását, lenne egy-két dolog, amit megosztanék veled. Tudom, hogy volt egy kérdőíves okfejtés, az újság színvonalának változtatása érdekében, melyre az utolsó pillanatban én is elküldtem az enyémet, de ez szerintem azon kívül, hogy a GB COLOR tesztek eltűntek, nem sok minden változott pozitív irányban.

(Sajnálattal veszem tudomásul véleményedet; meg voltam győződve róla, hogy a magazin a GBC cikkek elhagyásán túl (ez például nem tudatos, mostanában nincsenek normális GBC anyagok, inkább erőltetjük a GBA-t) másban is javult. Ennél többet – jelenleg – nem nagyon tudok kitalálni. M)

A mellébeszédet mellőzve arra céloznék, hogy előfizetője vagyok az idén még biztos az 576 Konzolnak, és a jövőt tekintve is az szeretnék maradni, akármennyit dráguljon is az újság.

(5 év alatt 1x volt áremelés, azóta inkább csak az oldalszám nőtt, nem értem, miért érzed ezt a veszélyt? M)

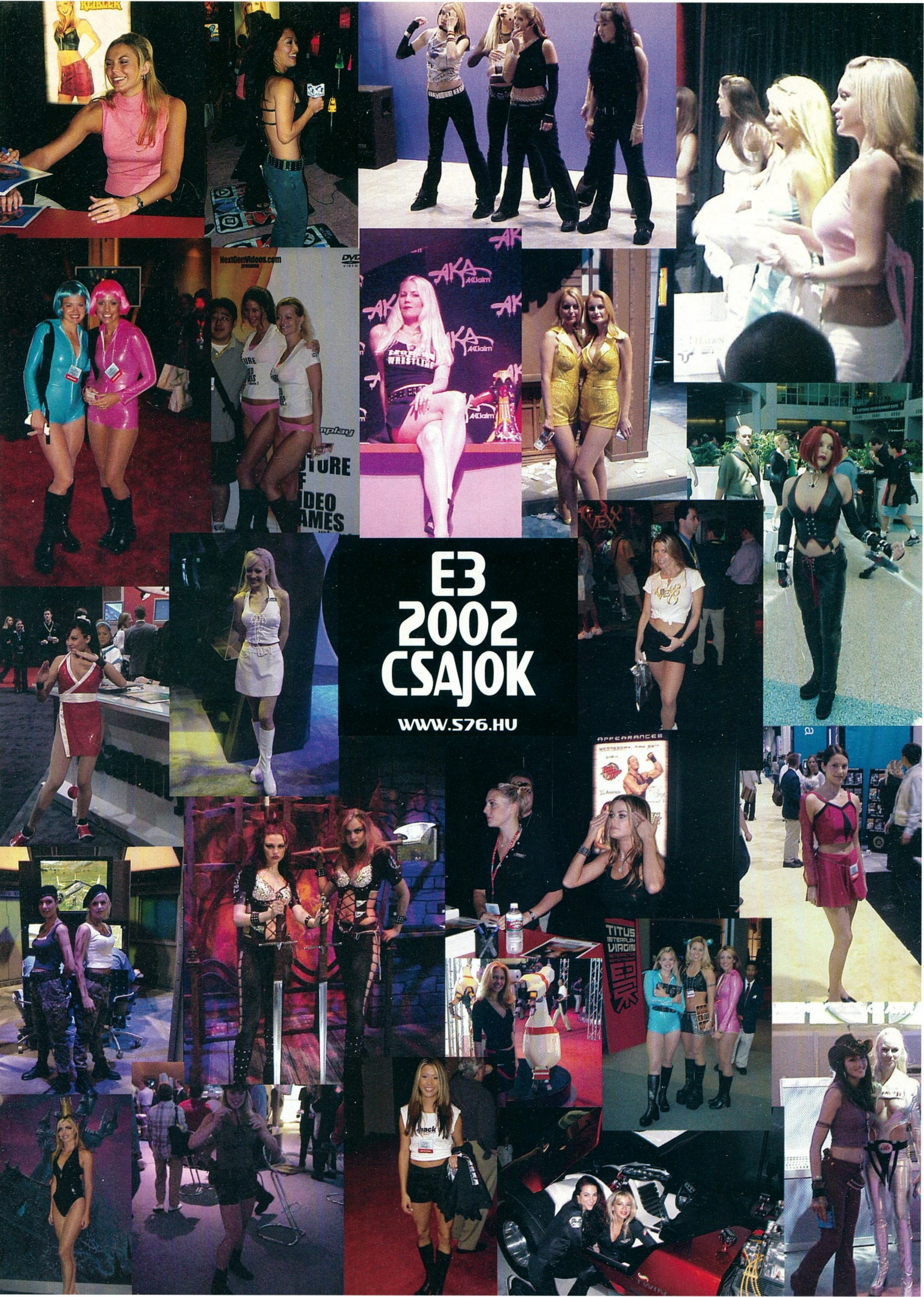
Nem számít itt a pénz, mert aki oda van a játékokért, ez az életcélja, az életének az értelme, benne van a vérében, az tudja, hogy mindent elvehetnek tőle, csak ezt az egyet nem. Szóval visszakanyarodva az újsághoz, a retro-rovat úgy-ahogy jó volt, bár fele ennyi hellyel is meg lehetett volna szerintem oldani. Az viszont jó lenne, hogy a Gyűrűk Ura féle szösszeneteket viszont mellőznétek, ilyen nem érdemel helyet ebben a közegben. Ezzel a színvonal is alaposan romlik, a hely is fogy. A filmek maradjanak a mozimagazinokban, ahová valók.

(Talán ha az a cikk filmelemzés lett volna, még érteném, hogy miért mozis magazinokba kívánod. Viszont nem az volt, hanem egyrészről egy "figyelemfelkeltés", másrészről egy "előzetes", ami a film sikerét és közkedveltségét – a JÁTÉKOS TÁRSADALOM körében – tekintve szerintem IDE ILLIK. M)

Még lenne valami: mivel a játékfejlesztő cégek mostanában már színvonaltalan munkát végeznek, a mindenféle PC-s szeméttel mocskolják be a videojáték-piacot, annyit megtehetnél, hogy az ilyen tetvekről csak egy oldalon számoltok (Max Payne, Baldur´s Gate, a Zorro is) és azokról a játékokról íratsz dupla, vagy még hosszabb cikkeket, melyek az eltelt hosszú évek alatt húzták a konzolok szekereit. (És soha nem jelentek meg számítógépen Dynasty W. 3., Ace Combat 4, Maximo.) Remélem levelemmel nem sértettelek meg, és végére jutva átgondolod okfejtésem. Igaz barátsággal: Horváth Tibor, Tata

(Nos Tibor, átgondoltam. Marad minden a régiben. Kérlek vásárolj továbbra is minket és próbálj együtt élni a gondolattal, hogy a Konzolban ezentúl is lesznek olyan "tetvek", mint a Max Payne vagy a Baldur's Gate. Tényleg őszinte barátsággal:)

(mostantól) Dr. Zoidberg (valaha Martin)


E3
2002
CSAJOK
WWW.576.HU


GAME BOY Advance
Scorpion King
9 990.-
GAME BOY Advance
Crash Bandicoot
9 990.-
PS2
Crash Bandicoot
9 990.-
XBOX
Crash Bandicoot
12 990.-
GAME BOY Advance
Spyro the dragon
9 990.-
Új termék!
9 990.-
PS2
No One Lives Forever
PS2
Time Splitter
Platinum
6 990.-
GAME BOY Color
Mummy Returns
5 990.-
PS2
Supercar
3 990.-
PS2
Metal Gear Solid 2
14 990.-
PS2
Woody Woodpecker
6 990.-
PS2
Mummy Returns
9 990.-
PS2
Half Life
9 990.-
PS2
Soul Reaver 2
9 990.-
PS2
Zorro
9 990.-
Kapható a MediaMarkt áruházakban!
UNIVERSAL
SIERRA
cryo
EIDOS



GIANTS
CITIZEN KABUTO
bESZÓLTÁL?
Interplay
már PlayStation 2 -n is!!!
DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY
www.dynamic-systems.hu